

Revista independiente de videojuegos para consolas
Año IX - Nº 95 - 2,70 € - 450 Ptas.
HOBBY CONSOLAS
Novedades
Silent Hill
Quake II
F-1 WGP II
Um Jammer Lammy
Speed Freaks
IV Concurso Nacional Mangas & Videogames
PÓSTER GIGANTE
Syphon Filter
Soul Reaver
La mejor aventura de espionaje llega a PlayStation
MISSION: IMPOSSIBLE
Guías completas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»
8 424094 810017 00095

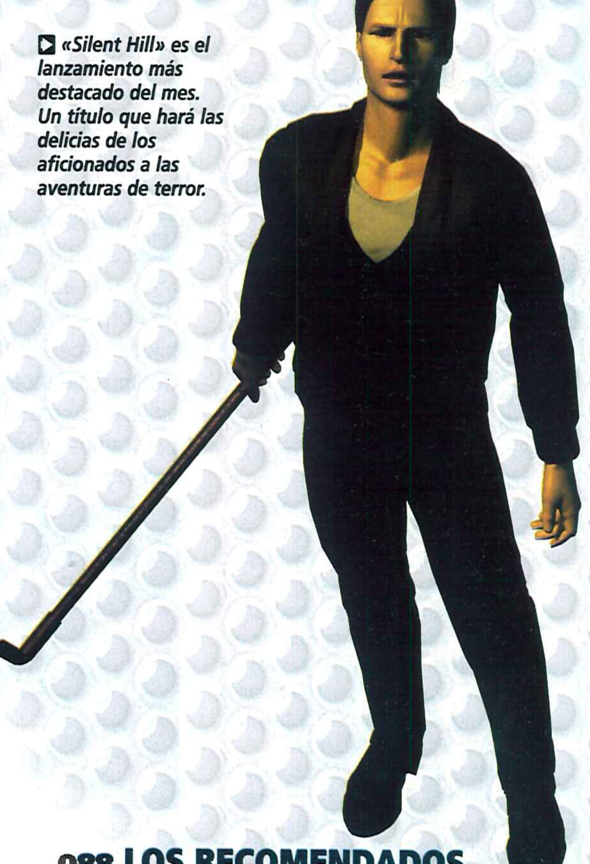
Editorial

ACABEMOS DE UNA VEZ POR TODAS CON LA PIRATERÍA

Durante estas últimas semanas hemos tenido ocasión de reunirnos con algunas de las principales distribuidoras y cadenas de tiendas de videojuegos, y todas ellas nos han demostrado una profunda preocupación por el tema de la piratería.
Al parecer, el asunto, especialmente en PlayStation, está alcanzando unas dimensiones verdaderamente alarmantes y, de seguir así, los perjuicios que se pueden ocasionar son devastadores.
La verdad es que a nosotros personalmente este tema lo único que nos produce ya es vergüenza ajena. Vergüenza porque las personas que compran software ilegal están haciendo que España se convierta en un país tercermundista.
Este problema existe en otros países europeos, pero en ninguno las cifras de ventas de copias piratas se aproximan, ni de lejos, a las que existen en nuestro país. ¿Es que será cierto el tópico de que "Spain is different"? ¿es que no nos vamos a quitar nunca de encima la figura del bandolero con el trabuco? ¿o es que hay algo que nos obliga a ir siempre en contra de todo lo establecido?
Ya hemos dicho una y mil veces que la piratería a los únicos a quienes beneficia es a esos delincuentes que no tienen ni el menor escrúpulo a la hora de aprovecharse del trabajo ajeno, pero parece que hay muchas personas que no quieren entenderlo. No quieren entender que practicando esta actividad delictiva lo único que pueden conseguir es que cada vez se editen menos títulos en nuestro país, que dejen de hacerse traducciones de los juegos y, por supuesto, que nunca pueda llegar a producirse una bajada oficial de los precios.
Por eso, desde Hobby Consolas queremos iniciar una cruzada contra la piratería. Queremos que todos vosotros que compráis única y exclusivamente juegos originales veáis a quienes venden software ilegal como lo que realmente son: los mayores enemigos de los videojuegos. Y que los tratéis como tales. Sólo así, siendo todos conscientes de que la piratería está perjudicando muy gravemente a quienes realmente amamos las consolas, podremos acabar de una vez por todas con este vergonzoso asunto.

Sumario

Número 95 • Agosto 1999 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS



«Silent Hill» es el lanzamiento más destacado del mes. Un título que hará las delicias de los aficionados a las aventuras de terror.



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de Sección: Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Sole Fungairiño **(Jefe de sección)**, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Rubén J. Navarro, Alberto Lloret, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 902 120 448
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por ojd

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



LA QUINTA COLUMNA

Enfadados

Había pensado que eran los calores del verano, la época de exámenes, o las ganas que tenéis de que lleguen las vacaciones las causas de que algunos andéis algo cabreados con nosotros, pero veo que no es así. Y podéis tener por seguro que es algo que me preocupa, porque, además, creo que vuestras quejas son injustas. Vamos al grano.
Desde hace unos meses nos vienen llegando algunas cartas que se quejan de la escasa información que dedicamos a N64 con respecto a PlayStation. Habláis de un trato de favor, de dejarnos llevar por nuestras preferencias, e incluso los más atrevidos especulan con que estamos vendidos (ahí es nada).
Pues bien, tengo que deciros que estáis muy equivocados al respecto. Una cosa es cierta: la información dedicada a PlayStation ocupa un espacio mayor que la de N64. Lo que ocurre es que nosotros somos ajenos a esta proporción, ya que es el propio mercado el que nos dicta el número de páginas que dedicamos a cada consola.
Un dato: cada mes el número de lanzamientos de PlayStation, como mínimo y salvo contadas excepciones, duplica al de N64. Y esto no sólo atañe a nuestra sección de novedades, sino al resto de la revista.
Pero hay más razones. Alguien nos señalaba que estuvimos hablando de «Metal Gear Solid» durante meses, mientras que de «Zelda 64», por ejemplo, sólo publicamos una preview y una review. Correcto. Pero lo que no sabéis (aparte de que os queremos recordar el tratamiento que le dimos a «Mario 64»), es que la versión americana de «Metal Gear» estaba en nuestra redacción muchos meses antes de ponerse el juego a la venta en España, y por eso pudimos hacer algo especial con él, mientras que para «Zelda» apenas dispusimos del cartucho durante un par de horas (con vigilancia incluida), para realizar la preview, y un mes después tuvimos que viajar hasta Alemania para, en condiciones poco habituales, poder comentar el juego. Todo por razones de seguridad. Y ese no fue un caso aislado: es el sistema de trabajo de Nintendo, y nosotros lo respetamos, pero sabed que en muchas ocasiones no podemos ofreceros la información sobre los juegos para N64 con la antelación que a todos nos gustaría.
Que os quede claro que nuestro objetivo es y será siempre ofreceros la mayor información posible sobre TODAS las consolas, sin preferencia por ninguna de ellas. Pero debéis entender que las leyes del mercado mandan, y que, por suerte o por desgracia, nosotros no hacemos los juegos. (Qué serio me he puesto ¿no?)

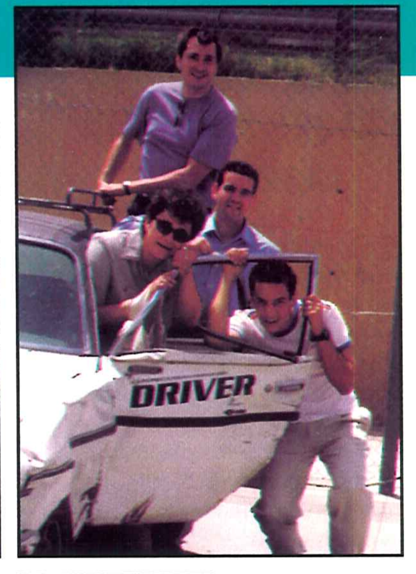
Manuel del Campo

¡Huracán «Driver»!

El circuito del Jarama fue el escenario elegido por GTi para montar la espectacular presentación de «Driver». Coches destrozados por pilotos especialistas, frenazos, trompos, derrapes y muchísima velocidad, consiguieron que nos lo pasáramos en grande, tanto como con el propio juego. O más...











Varios momentos de la presentación. Arriba, el equipo de "pilotos" de Hobby Press posa con los restos de uno de los coches. A la izquierda, Paco del Puerto, el hombre de GTi en España, muestra orgulloso su juego.

¿El Primer juego de PlayStation 2?

Está bien, reconocemos que hemos utilizado el titular para captar vuestra atención, pero que conste que los tiros no van muy desencaminados. Lo que queremos transmitiros es nuestra sorpresa al ver que la última lista de lanzamientos que nos ha enviado Virgin incluye ya un juego para la futura consola de Sony. Se llama «Dreamland», es un RPG de Mythos Games, y la fecha que pone es… marzo del 2001. Evidentemente, ya habrá tiempo, muuucho tiempo, para volver a hablar de él.

Mola

• **Tener un sueño erótico con Lara Weller (alias Croft, Lara Croft) cada vez que juego a «Tomb Raider 3».**
¿Y se puede saber con qué sueñas cuando juegas a «Ape Escape»? No, mejor no nos lo cuentes.

• **La última fase de «Driver». ¿Imposible?**
Tendrían que convalidarla con el examen de conducir.

• **El módem de Dreamcast.**
Bienvenido a Internet. Pasa y diviértete.

• **Que con el calor del verano podamos jugar a «Episode 1: Racer». Seguro que con la velocidad se nos seca el sudor y todo.**
Pues nos acabamos de enterar de que se ha cancelado la versión para PlayStation... ¡A pasar calor tocan!

• **Cada año igual. ¿Qué tendrá ese stand de Eidos que todo el mundo se pasa por allí?**
Dicen los que han ido que se ven las mejores… novedades de la feria.

• **«Resident Evil 3: Némesis», «Resident Evil Code Verónica». ¡«Resident»! ¡«Resident» I love you! ¡¿Quién es el "pringao" que dijo que a las chicas no les gusta este tipo de juegos?!**
Sospechamos que el mismo que dijo que los videojuegos son cosa de niños.

• **Que doblen los juegos (es que a mí me flipa cuando me hablan, y más si la voz es tan interesante como la de Snake).**
Y a nosotros nos flipan las chicas como tú que saben escuchar. Precisamente te íbamos a contar que el otro día…

• **«Final Fantasy VIII». Suponemos que eso de que segundas partes nunca fueron buenas sólo se refiere a las películas.**
Es que de la quinta para arriba no habían dicho nada.

• **El regalito de las pegatinas. I love HC.**
¡Mírale qué majo el tío!

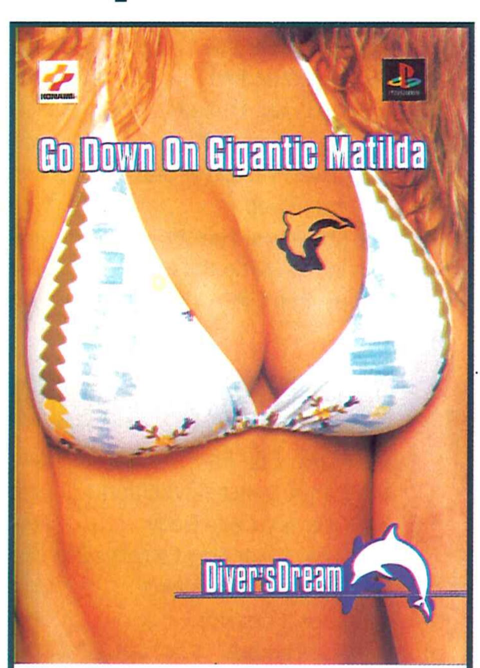
• **Los bombazos que va a recibir Dreamcast.**
Dicho así, parece que estás dando un parte de guerra.

• **Que Capcom explote su exitoso «Resident Evil» como lo está haciendo con «Street Fighter».**
¿Te imaginas cómo será «Resident Evil Ex Plus Alpha 2»?

• **La ampliación de los juegos recomendados por la revista. ¡Ahora sí sé cuál comprar!**
Pues ¡ala! ¡estírate!

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Ciruelos, nº4. 28700, San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La "publi" del mes



El sueño de un buceador

La esencia del pensamiento aristotélico, salpicada por gotas de la mejor poesía de Lorca, aparece en esta publi de «Diver's Dream» que Konami ha "perpetrado" en tierras británicas. El mensaje, además de expresar una profundidad de pensamiento sin precedentes, juega con el doble sentido de la expresión "Gigantic Matilda". Es el nombre de un barco que aparece en el juego, pero también os podéis imaginar lo que los sagaces creadores del anuncio quieren sugerirnos cuando nos dicen que buceemos en una Matilda así de grande. Sobran los comentarios, ¿no?

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Driver	(PS)
2	Gran Turismo	(PS Platinum)
3	Star Wars: Racer	(N64)
4	FA Manager	(PS)
5	Final Fantasy VII	(PS Platinum)
6	Tomb Raider 2	(PS Platinum)
7	Brian Lara Cricket	(PS)
8	Gran Theft Auto	(PS Platinum)
9	V-Rally 2	(PS)
10	FIFA'99	(PS, N64)

¿Y tú qué opinas?

Aquí tenéis una selección de vuestras respuestas a la pregunta del mes pasado: "¿Deben llevar los juegos una clasificación por edades según su carga de violencia?".

• *"No es una cosa muy importante de cara a los propios usuarios, pero por otro lado, sí es un factor importante para la gente "ajena" (léase periódicos, críticos muy poco enterados del tema, etc.)". JAS.*

• *"La única solución sería que los padres vigilaran los juegos que compra su hijo. Lo único que se consigue con la censura es no dar al público lo que quiere". Antonio Polo.*

• *"No sólo se debería, tiene que ser obligado el poner el logo de mayores de 18, ya que si no va a ocurrir más veces lo que ha pasado con «Metal Gear»". "Death Lord Jaime".*

• *"No tendrían que llevar. Uno puede echarse una partidita al «Mario 64» y unos instantes después jugar un rato al «Carmageddon». Eso no sirve de nada". Hernán Ojuel.*

• *"Aunque lleven la edad recomendada, el juego lo podría comprar cualquiera. Para lo único que serviría sería para callar las críticas a los juegos violentos y sangrientos". Unai Ontoso.*

• *"Yo creo que sí, pero soy menor y he jugado al «Syphon Filter», y no veo acertado que hayan puesto que hay que tener 18 años... Pero mejor será que los clasifiquen según edades antes de decidir que no salgan en España". Javi Prado.*

• *"Yo pienso que no, porque hoy en día la gente compra los juegos sin fijarse en las clasificaciones y las ignora completamente... Muchos de los menores que no son aptos para un juego quizá sean los que más compran dicho juego". Gonzalo Rodríguez.*

Nuestra pregunta de este mes es:
¿PREFIERES UNA CONSOLA MÁS CARA EN LA QUE TAMBIÉN VEAS PELÍCULAS DE DVD, O MÁS BARATA, PERO SÓLO PARA JUGAR?

Así que pasen 5 años...

«Los Picapiedra», del cine a los 16 bits de Sega y Nintendo



El estreno mundial de la película de "Los Picapiedra" coincidía, casualmente, con la llegada de las correspondientes versiones para Super Nintendo y Mega Drive. La presentación de las aventuras de Pedro, Vilma y los demás, venía acompañada en nuestras páginas de otras novedades importantes, como el espectacular «Street Fighter II» para Mega Drive, o un reportaje del Summer CES de Chicago. En él, nuestro amadísimo director (permitidnos un poco de peloteo) os contaba en una cuidada prosa todos los juegos que allí se habían presentado. Por último, destacamos también una primicia que dábamos en exclusiva mundial: la nueva consola en la que estaba trabajando Nintendo ya tenía nombre. Finalmente se llamaría... ¡Ultra 64!

Ni fu ni fa

• **Dreamcast. Dicen mucho, pero cuando salga a la venta PlayStation 2 se la va a comer.**
Sabíamos lo del DVD, pero de la opción para activar el modo "caníbal" no habíamos oído nada hasta ahora.

• **Espero que la historia de amor de «Final Fantasy VIII» no sea demasiado empalagosa. El juego perdería mucho.**
Anda tontorrón, si nos han contado que se te caían las lágrimas cuando te enteraste de lo de la escena del baile.

• **Nueva generación. ¿Cómo se lo explico yo a mis padres?**
Usa el viejo truco del hijo ejemplar: pon la mesa, baja a por el pan, diles lo mucho que les quieres, comenta lo guapa que está tu madre con ese nuevo peinado…

• **Los juegos de pesca. ¡Hasta periféricos en forma de caña!**
Ahora nos explicamos por qué no hacen simuladores de salto de pértiga.

• **Las 800.000 revistas que hay dedicadas a PlayStation.**
Es totalmente cierto. ¿Todavía no se han dado cuenta de que con leer HobbyConsolas y PlayManía tienen más que suficiente?

• **Nintendo 64 (aunque me molaría si tuviese el dinero para comprármela).**
Ya, lo de la zorra y las uvas...

• **Las guías. Si tienes el juego vale, pero si no…**
Si no, las puedes usar para presumir con tus amigos de haber visto el final.

• **Que no haya en la tele un programa de videojuegos.**
Al menos en abierto. Parece que lo que más sigue interesando en este país es el conde Lecquio, Mar Flores y similares.

Los más vendidos (España)

1	V Rally 2	(PS)
2	Driver	(PS)
3	Syphon Filter	(PS)
4	Final Fantasy VII	(PS Platinum)
5	Gran Turismo	(PS Platinum)

1	Castlevania	(N64)
2	Quake II	(N64)
3	Star Wars Episode I: Racer	(N64)
4	F-1 World Grand Prix 2	(N64)
5	Goldeneye 007	(N64 Players Choice)

Ventas del 1 al 15 de Julio
Datos proporcionados por Centro Mail.

VIÑETA CONSOLERA



Los más vendidos (U.S.A.)

1	Driver	(PS)
2	Pokémon Blue	(GBC)
3	Pokémon Red	(GBC)
4	Pokémon Pinball	(GBC)
5	Super Smash Bros.	(N64)
6	Lunar: The Silver Star	(PS)
7	Ape Escape	(PS)
8	Star Wars: Episode I Racer	(N64)
9	Super Mario Bros. DX	(GBC)
10	Syphon Filter	(PS)

Los más vendidos (Japón)

1	Mario Golf 64	(N64)
2	Dance Dance Revolution	(PS)
3	Over My Dead Body	(PS)
4	Super Robot Wars Complete Box	(PS)
5	Spriggan Lunar Verse	(PS)
6	Racing Lagoon	(PS)
7	Ace Combat	(PS)
8	Segareijiri	(PS)
9	The Billiard	(PS)
10	All Star Smash Bros	(N64)

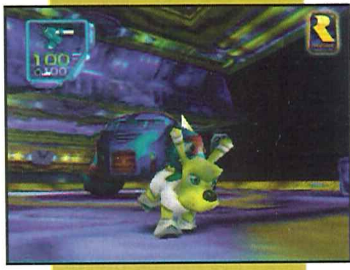
Los héroes también crecen

Hay que ver el estirón que han pegado los protagonistas de «Jet Force Gemini» en cuestión de días (desde el reciente E3, sin ir más lejos). La razón de este paso de chavalines imberbes a recios mocetones hay que buscarla en las críticas que se había llevado Rare por el aspecto demasiado infantil del juego.
Sus programadores, en respuesta al clamor popular, han aceptado darle un aspecto más adulto a los personajes (perrillo faldero incluido). Las últimas pantallas que ha publicado la compañía británica muestran el cambio bien a las claras, aunque la gracia nos va a costar que el juego llegue con un mesecito de retraso...

ANTES







DESPUÉS







Los números de «Resident Evil»

1.996: Es el año en que llegó el primer «Resident Evil» a España. Con él, el terror se instaló para siempre en nuestra consola.
93: Fue la puntuación que le pusimos en la revista. Nos quedamos un poco cortos... ¿o fue porque era corto?
2: Fueron los años que tuvimos que esperar a que llegase el capítulo 2 de la serie. ¿Recordáis cuantos CDs traía? Estaba cantado: eran 2.
357 (más o menos): Fueron los sustos que nos llevamos jugándolo.
4: Son las versiones del juego que nos "amenazan": «Resident Evil 3: Nemesis» (PlayStation), «Resident Evil Code Veronica» (Dreamcast), «Resident Evil 2» (N64) y «Resident Evil» (GB Color).
1.200.000: Son las copias del nuevo «Resident» para PlayStation que Capcom espera vender en Japón. Los cálculos del «Code Veronica» para Dreamcast son más modestos: "sólo" 400.000.
2.000: Es la fecha clave. El que viene será el gran año de «Resident Evil». Jugones del mundo: ¡temblad!

SUBEN

- **KONAMI, que después del genial «Metal Gear Solid» nos acerca ahora el inquietante «Silent Hill».**
- **EL MODO MULTIJUGADOR DE «QUAKE 2», que demuestra ser la bomba en Nintendo 64 y pronto hará lo mismo también en PlayStation.**
- **Las expectativas ante EL LANZAMIENTO DE DREAMCAST. ¡La super-máquina de Sega ya está a la vuelta de la esquina!**

BAJAN

- **LOS NUMEROSOS LANZAMIENTOS que se han retrasado este mes. Está visto que existe mucho miedo a sacar juegos en pleno verano.**
- **LAS MÍNIMAS DIFERENCIAS que suele haber entre las sucesivas entregas de algunos juegos. «F-1 World Grand Prix 2» (N64) es sólo el último ejemplo.**
- **Nuestras posibilidades de IRNOS DE VACACIONES ante el aluvión de invitaciones por parte de las compañías para asistir a las presentaciones de sus juegos.**

No Mola

• **Que el protagonista de «Soul Reaver» no pueda considerarse un "sex symbol". En serio, podrían haberlo hecho más guapo.**
No querrás que siendo un vampiro, y después de pasarle lo que le pasa, todavía aparezca de etiqueta y con el pelo engominado.

• **Que Sega aún no haya anunciado los juegos que van a salir en su consola.**
A este paso, va a ser la decisión mejor meditada de la historia del videojuego.

• **«Syphon Filter» es una copia de «Metal Gear Solid.» ¡Es todo igual!**
Pues hay otra mejor. ¿Has visto lo de «Tekken», «Street Fighter», «Rival Schools», «Soul Blade»...? ¡Todos de gente que se da de bofetadas!

• **Que me vaya este fin de semana de vacaciones y no pueda volver a escribiros hasta septiembre.**
¿Te vas a una cueva? Porque el correo ha progresado una barbaridad.

• **Que al vender mi N64 para comprarme una Dreamcast pierda joyas como «Zelda», «FIFA '99» o «Banjo-Kazooie».**
Si las has jugado ya... eso que te llevas pode delante.

• **Los retrasos en los lanzamientos. Seguro que Dreamcast acaba saliendo en Navidad.**
Hombre, de momento todo sigue el plan previsto. Pero tocamos madera de todas formas.

• **Tener que elegir entre «Colin McRae» y «V-Rally 2». "Chungo".**
¿"Chungo"? Lo "chungo" sería que no hubiese dónde elegir. ¡Es una delicia que nos hagan dudar!

• **Que os lleve leyendo desde el número 4 y todavía no me haya tocado ningún concurso.**
Es que en los 3 primeros números tuvimos muchos lectores, y todavía les estamos mandando regalos a ellos.

• **Que Yen no te coja la carta nunca.**
Como mucho, puede que te coja el teléfono. Lo que suele hacer con las cartas es leerlas (todas) y contestarlas (eso sí, sólo algunas).

• **La piratería. Y no me cansaré de repetirlo.**
Muy bien dicho. Y no nos cansaremos de apoyarte.

• **Que los intelectuales acusen a los videojuegos de ser un comecocos, en vez de considerarlos un arte.**
Ya verás como al final no les queda más remedio que rendirse ante la evidencia.

• **Que «Tomb Raider IV» sea una copia de sus antecesores.**
¿Cómo lo sabes? Chico, vende la exclusiva y te podrás ir de vacaciones a las Maldivas.

• **Que no haya ningún juego de tenis decente.**
Pues los jugadores van todos bien vestiditos, así que más decencia, imposible.

• **Que no hagan un videojuego de Ally McBeal. Al menos podrían sacarla en «Carmageddon» para poder atropellarla.**
Ya vemos que os entusiama la serie. Si queréis, os podemos dar la dirección del club de fans. Así recibiréis fotos suyas, información y demás.

En voz baja

(por Javier Abad)

Nueva edición de la columna más "petarda" del momento, lugar donde acojo con los brazos abiertos al cotilla furibundo, al especulador compulsivo e incluso al bocazas que se va de la lengua. ¿Qué se puede esperar de gente así? Pues que nos digan cosas como que a **Square** le ha hecho gracia eso de la **"Dolphin"** de Nintendo. Aunque todavía no se han decidido a apoyarla en firme, un cosquilleo les sube por la barriga a los peces gordos de la compañía cuando oyen hablar de la nueva consola. ¿Hay alguien que esté soñando ya con un retorno del hijo pródigo **«Final Fantasy»** al regazo de "mamá Gran N"? Hablando de juegos que andan a saltos de una consola a otra, el éxito de **«Power Stone»** (Dreamcast) ha puesto a la gente de Capcom a trabajar ya en la segunda parte del juego. Lo que ocurre es que, ya puestos, ¿por qué no hacer también una versión para PlayStation 2? Pues no lo descartéis, que el rumor es de los que me huelen a confirmación.
Mis antenas captan también movimiento de fondo en **Electronic Arts**, porque parece que **Sega** le está tirando los tejos a las series deportivas de la compañía canadiense. Mientras las altas instancias andan negociando de aquí para allá (comida va, reunión viene) no sería raro que en el cuartel general de EA en Canadá estuviesen ya enredando con los kits de desarrollo para ver qué tal quedarían juegos como **«FIFA»** o **«NBA Live»** en una **Dreamcast.**
Más cosas. ¿Recordáis que el mes pasado os hablaba de la segunda parte de **«Super Mario 64»**? Bien, pues siguen apareciendo especulaciones sobre la nueva aventura del fontanero. Resulta que en las listas de lanzamientos de Nintendo en Japón están apareciendo cartuchos que antes fueron juegos pensados para el 64DD (ya sabéis el lío de si sale o no el dichoso aparatito). **«Super Mario RPG 2»** o **«Mother 3»** son algunos de los que han cambiado de formato, pero hay otro que se ha desvanecido misteriosamente. ¿Adivináis cuál? Efectivamente, «Super Mario 64 II», del que se comenta con insistencia que se podría estar reservando para el lanzamiento de la "Dolphin".
No va más, señores. Ahora hagan sus apuestas, y dentro de un tiempo veremos si lo que digo es cierto o no.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Isa, José Carlos Barnés, Enrique Riobóo, Raúl Ortega, Wallace, Rafael Luque, Manuel García, JAS, Toni Ramón, Oriol Molins, David García, Jonathan Hernández, Chiki y Neni, Unai Ontoso, Daniel Marcos, Vicente Agulló, Unai Ontoso.



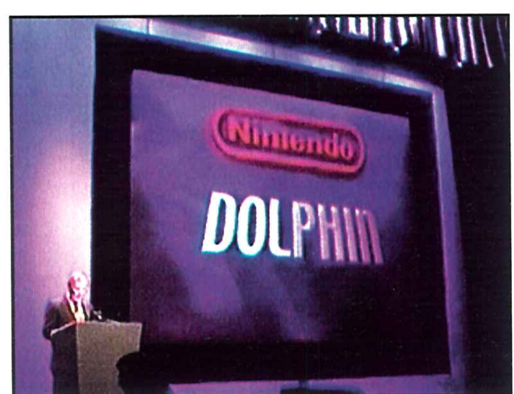
Panasonic podría vender una versión multimedia

La "Dolphin" de Nintendo: ¿una máquina sólo para jugar?

En los últimos días han salido a la luz importantes novedades sobre la capacidad de la futura consola de Nintendo. Al parecer, la intención de la gran N es poner a la venta una máquina que sirva únicamente para jugar, sin embargo, se habla de la posibilidad de que Panasonic ponga a la venta otra versión del hardware que ofrecería, además, la posibilidad de reproducir películas de DVD o CDs musicales.

La razón de esta decisión estaría en que Nintendo quiere que su nueva máquina llegue al mercado con un precio muy competitivo (se habla de 99 dólares, unas 16.000 pesetas), dejando a los consumidores que buscan algo más que videojuegos la opción para hacerse con la "Dolphin" que fabrique Panasonic.

En cualquier caso, nada de esto es todavía oficial, así que ponedlo todo entre paréntesis hasta que sepamos si la noticia se confirma definitivamente.



"Project Dolphin" fue presentada en el pasado E3. Ahora surgen nuevas noticias sobre la consola de Nintendo.

Una promoción sobre ruedas de Centro Mail

¡Ahora puedes ganar una moto al comprar «Bloody Roar 2»!



Centro Mail ha puesto en marcha una promoción que puede resolver de un plumazo vuestros problemas de transporte. Se acabó el ir andando, las colas del autobús o las apreturas del metro. Ahora, al comprar el juego «Bloody Roar 2» en cualquiera de las tiendas de esta cadena, y con solo rellenar un cupón, entraréis en el sorteo de un espléndido ciclomotor como el que aparece en la imagen.

La promoción comenzó el 30 de junio, y es válida hasta el próximo día 20 de agosto. Pero las sorpresas no acaban ahí: en el interior de la caja del juego también os podéis encontrar con que os ha tocado uno de estos tres juegos de regalo: «Rival Schools», «Marvel vs Street Fighter» o «Dreams». La compra, como veis, os puede salir redonda.

Pikachu y compañía vendrán en octubre

El fenómeno «Pokémon», a punto de invadir España

La invasión de los Pokémon está a punto de alcanzar también nuestro país, donde Nintendo tiene previsto lanzar las versiones «Blue» y «Red» del juego de Game Boy en octubre.

Repartidos en los dos cartuchos encontraremos a 150 de estos fantásticos personajes, a los que primero tendremos que capturar, para después criarlos y someterlos a entrenamiento. El objetivo final será que nuestro Pokémon salga victorioso en las peleas contra sus congéneres, que pasarán a engrosar nuestras filas tras el combate (será posible traspasar animales de un cartucho a otro).

El boom que protagonizan estos fantásticos personajes comenzó en Japón, donde pronto se convirtieron en un fenómeno cultural. De allí dieron el salto a Estados Unidos con similar éxito (más de 2,8 millones de cartuchos vendidos, una serie de TV en los primeros puestos de audiencia, la película "Pokémon: the Movie" a punto de estrenarse…), y ahora por fin van a desembarcar en España, donde es previsible que sigan ganando miles de seguidores.



Una banda sonora para morirse de miedo

Konami pone a la venta la música de «Silent Hill»

La llegada de «Silent Hill» a España es noticia por partida doble. Destaca, por supuesto, el lanzamiento del juego, del que podéis encontrar el correspondiente comentario unas páginas más adelante en la revista. Pero Konami no ha querido detenerse ahí, y ha puesto también a la venta un CD con la banda sonora del juego, que ya podéis llevaros a casa por sólo 1.690 pesetas. Eso siempre que el miedo que sintáis al jugarlo os permita tener la serenidad suficiente como para apreciar la calidad de la música, claro.



La compañía francesa traerá también «UEFA Striker»

Infogrames debutará en Dreamcast con «Millenium Soldier- Expendable»

Los que os compréis una Dreamcast cuando salga a la venta el próximo 23 de septiembre podréis estrenarla con «Millenium Soldier-Expendable», un frenético "shoot-em up" que Infogrames tiene previsto lanzar al mismo tiempo que la nueva máquina de Sega.

El juego ha sido programado por Rage Software, compañía que también está preparando una versión de «UEFA Striker» para Dreamcast. Los aficionados al fútbol encontraréis en él más de 150 equipos reales (incluidos los mejores clubes españoles, claro), pero tendréis que esperar un mes más, hasta octubre, para poder probarlo. En el próximo número os ofreceremos un amplio reportaje sobre estos prometedores títulos.



«Millenium Soldier-Expendable»: Acción sin descanso y efectos de luz constantes inundarán cada momento del juego. Incluirá también una opción para dos jugadores cooperando o enfrentados entre sí.

«UEFA Striker»: Este simulador estará movido por un potente motor gráfico. Entre sus modos de juego habrá un entrenamiento con pruebas para fichar jugadores.



Internet on line

Logo concurso

Dreamcast

Agosto

METALLICA FICHA POR ELECTRONIC ARTS.
La banda sonora de «Hot Wheels», un nuevo juego de velocidad que Electronic Arts prepara para PlayStation y Nintendo 64, tendrá un participante de lujo. Se trata del grupo Metallica, que ambientará las espectaculares carreras con una canción llamada "Fuel". Esperad nuevas noticias de este título para después del verano.

MEJORAS EN «BLUE STINGER»
La versión occidental de «Blue Stinger» contendrá algunas mejoras respecto a su "hermano" japonés, que afectarán principalmente al sistema de cámaras. Climax Graphics, la compañía que lo ha programado, pretende incluir dos nuevas perspectivas: una que siga la acción desde detrás del protagonista, y otra subjetiva que permita al jugador mirar alrededor.

¿«MARIO ARTIST» PARA NINTENDO 64?
Es muy probable que la incertidumbre que rodea el lanzamiento del 64DD en Japón haga que «Mario Artist», uno de los títulos que Nintendo tenía previsto lanzar, aparezca finalmente en formato cartucho para Nintendo 64. La gran N lo pondrá a la venta junto con una cámara para que el jugador pueda retocar sus propias imágenes.

EL PRIMER JUEGO EN DVD PARA PLAYSTATION 2
La compañía japonesa Koei ha anunciado que a finales del 99 lanzará «Kessen», el primer juego que saldrá en formato DVD para PlayStation 2. A su vez, la fecha de salida del juego ha disparado las especulaciones sobre el posible lanzamiento de la nueva consola de Sony.

DEMO DE «RESIDENT EVIL 3: NEMESIS» EN EEUU
Capcom ha confirmado que los afortunados 500.000 primeros compradores estadounidenses de «Dino Crisis» (PlayStation) van a poder llevarse a casa también una demo del esperadísimo «Resident Evil 3: Nemesis».

ACCLAIM LO ABARCA TODO
La compañía responsable de juegos como «Turok 2» o el inminente «Shadowman» ha anunciado su intención de tener un papel protagonista en el lanzamiento de las tres consolas de nueva generación.
Un título como «Trickstyle» es ya casi una realidad para Dreamcast, pero Acclaim todavía no ha dicho nada sobre los juegos que tiene previsto programar para PlayStation 2 o Nintendo Dolphin.

POINT CENTER, UN NUEVO CENTRO DE OCIO EN MADRID
El día 31 de julio va a abrir sus puertas Point Center, un centro dedicado a los videojuegos, la informática y los "war games", que estará en la calle General Díaz Porlier nº93, de Madrid. Allí vais a encontrar las últimas novedades que salgan para vuestra consola, tableros para pintar figuras y más de 30 ordenadores conectados en red.

CENTRO MAIL ABRE UNA NUEVA TIENDA EN CASTELLÓN
La cadena de tiendas especializada en videojuegos y productos informáticos, Centro Mail, continúa su expansión. Con el nuevo centro inaugurado en Castellón, C/ Avenida Rey Don Jaime Nº43, son ya 67 los puntos de venta que podemos encontrar repartidos por toda la geografía nacional.

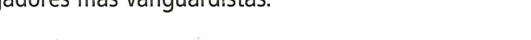
Plug & Play

THUNDER PAD N64

Mandos de diseño

Logic 3 acaba de lanzar un nuevo mando de control para Nintendo 64. La alternativa al mando oficial de Nintendo cuenta exactamente con sus mismas funciones, entre las que destacan la robusta construcción del stick analógico, la transformación de la cruceta digital en un mando circular de 8 direcciones, y un nuevo y agresivo diseño anatómico que hará las delicias de los jugadores más vanguardistas.





NUEVO PAD AVANZADO PARA LA CONSOLA DE SONY

Un pad digital con todas las funciones

Mad Catz anuncia la bajada de precios de su volante Dual Force a sólo 9.990 ptas y además presenta un nuevo pad de control digital para PlayStation. Este periférico, que cuenta con un atractivo diseño ergonómico, además de vibrar con todos los juegos compatibles con "Dual Shock", dispone de disparo automático programable, indicadores luminosos y ralentización del juego.



NUEVO VOLANTE TOP DRIVE 2

La mejor relación calidad/precio

Al interesante precio de 14.990 ptas está disponible el Top Drive 2 de Logic 3. Un completísimo volante que además de ser compatible con los modos analógico, digital y Neg Con (es decir, todos los juegos), se fija perfectamente a la mesa gracias a unas pinzas al estilo de los volantes para PC.
Una gran sensibilidad en los giros (que podemos configurar a nuestro antojo), cambio de marchas tipo F1 y unos resistentes pedales de acelerador y freno, redondean este periférico, que además vibra.

PAD INALÁMBRICO MAD CATZ

Olvídate de los enredos

Proein comenzará la distribución de los periféricos de Mad Catz con este conjunto de dos pads digitales y un receptor de señal infrarroja para PlayStation.

Estos nuevos mandos permitirán el control por parte de uno o dos jugadores y hasta una distancia de 9 metros. Además, un tercer modo de funcionamiento nos permitirá utilizar el pad como mando a distancia de nuestro televisor o vídeo para cambiar los canales o subir y bajar el volumen.



"THE GLOVE", UN PAD VANGUARDISTA

Centro Mail te echa una mano con el control

Centro Mail ha puesto a la venta el que probablemente sea el mando de control más innovador para PlayStation. Se trata de "The Glove", un sofisticado aparato con forma de guante que te permite jugar simplemente con mover la muñeca. Incorpora tres modos de control: digital, analógico y analógico simulado, es compatible con todos los juegos de la consola de Sony, y puede ser tuyo por 10.999 pesetas.

DEXDRIVE INTERACT
PARA PLAYSTATION Y N64

"Ordenando" tu memoria

Si además de una PlayStation y una Memory Card tienes un PC, este práctico accesorio de Interact te ofrece la posibilidad de almacenar en el ordenador tus partidas de PlayStation. Utilizando el disco duro del PC como único límite de memoria y el gestor de memoria de la propia consola, también podrás enviar tus partidas por correo electrónico.

El precio de este interesante periférico, que encontraréis en Centro Mail, y del que existe otro modelo para Nintendo 64, está en torno a las 5.900 pesetas.

Recomendados

Volantes:
- PS: Race Station Shock ★★★★
- PS: Formula Race Pro ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★

Pistolas:
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory Card ★★★
- N64: Nintendo Controller Pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Barracuda 2 ★★★★½
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Trilogy 64 ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.



YU SUZUKI NOS HABLA DE SU PROYECTO MÁS AMBICIOSO

FERRARI 355 CHALLENGE

el nuevo cochazo de Sega

"¿POR QUÉ FERRARI? PORQUE ES EL MEJOR". CON ESTA SENCILLA Y CONTUNDENTE RESPUESTA, YU SUZUKI, UNO DE LOS GRANDES DESARROLLADORES DE JUEGOS DE SEGA, NOS EXPLICA PORQUÉ SU PRÓXIMO BOMBAZO HA TOMADO COMO PROTAGONISTA AL COCHE MÁS DESEADO POR LOS AMANTES DE LAS CUATRO RUEDAS. «FERRARI 355 CHALLENGE» SERÁ UN JUEGO DE VELOCIDAD ABSOLUTAMENTE IMPRESIONANTE QUE, DESPUÉS DE ARRASAR EN LOS SALONES RECREATIVOS DE TODO MUNDO, TIENE PREVISTA UNA CONVERSIÓN PARA LA NUEVA DREAMCAST.

El juego incluirá algunas secuencias de una calidad gráfica soberbia. Entre otras, veremos una en la que se nos mostrará cómo los mecánicos de Ferrari realizan su trabajo.



Se trata, sin duda, de uno de los mayores genios dentro del Departamento de Desarrollo de Sega. Él es el creador de títulos como «Hang On», «Out Run», «Power Drift» o «Virtua Racing», entre los juegos de coches, y del mítico «Virtua Fighter» dentro del género de la lucha. Hasta tal punto ha crecido su poder dentro de Sega que puede permitirse el lujo de realizar un juego sobre Ferrari simplemente porque siente gran admiración por esta marca.





La recreativa tendrá tres monitores: uno frontal y dos laterales, en los que podremos ver lo que sucede a ambos lados de nuestro vehículo. Un detalle asombroso que demuestra el afán de Yu Suzuki de realizar el mejor simulador de coches de la historia.





¿Cuándo comenzaste a trabajar en «Ferrari 355 Challenge»?
Hace unos dos años y medio.

¿Quién forma el equipo de desarrollo?
Provienen de diferentes departamentos. Gente de «Virtua Fighter 3», otros de «Daytona»...

¿Cuál está siendo el mayor problema a la hora de desarrollar este juego?
El hecho de que muchos de los programadores tuvieran escasos conocimientos sobre coches, porque ellos no sabían exactamente lo que yo quería lograr.

¿Y cómo lo resolviste?
Les llevé a un circuito real y les hice hablar largo y tendido con pilotos profesionales. Alquilamos un Ferrari y les hice montar en él. A aquellos que no tenían carnet de conducir les obligué a sacárselo, y a los que no tenían coche les hice que se compraran uno (risas).
Incluso cuando ellos comprendieron cómo funcionaba, seguían sin comprender las sensaciones físicas.

¿Por qué un juego de coches? ¿Crees que el mercado va en esa dirección?
No lo sé. Simplemente me apetecía hacer un juego así.

¿Por qué decidiste usar varias placas Naomi y no un Model 4?
Porque el Model 4 llegó demasiado tarde (risas).

¿Qué es lo que te influenció más directamente haciendo el juego?
Por el hecho de ser un simulador... los coches reales de Ferrari.

¿De qué modo ha colaborado Ferrari?
Fuimos a Italia y ellos nos proporcionaron todos los datos acerca de los coches, aunque, por ejemplo, el sampleado del sonido lo hicimos en Japón.

Cuando vieron el juego... ¿qué dijeron de él?
Que lo habíamos hecho muy bien. Quedaron muy contentos.

LA PROGRAMACIÓN

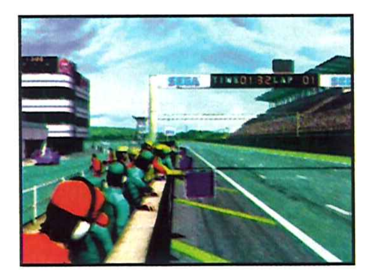


Los cinco circuitos que aparecerán en el juego, Motegi, Monza, Sugo, Suzuki y Long Beach, presentarán un aspecto totalmente fiel a la realidad.



Suzuki y sus colaboradores consideran que con ocho coches en carrera es más que suficiente para conseguir una competición emocionante.









EL JUEGO

En cada carrera sólo hay ocho coches ¿Por qué?

Técnicamente era posible incluir más coches sin perder calidad, pero creímos que ocho era una cifra ideal para este juego, y para lograr el nivel competitivo más alto.

¿Cómo será la IA de los coches que maneja la máquina?

La IA será diferente en cada nivel de dificultad. En los niveles más bajos habrá algunos ajustes para hacer la competición más emocionante, pero en el nivel más alto (simulador) cada coche se comportará acorde con la realidad

¿Qué banda sonora vas a incluir en el juego?

Música del tipo heavy metal. Cuando conduzco mi Ferrari siento que es el tipo de música que más le va. Por ejemplo, Van Halen combina muy bien con un Ferrari.

¿Hasta qué punto es diferente «Ferrari 355» de otros juegos de coches?

«Ferrari 355» es un simulador en toda regla y eso es lo que le hace diferente. Aunque otra de las mayores diferencias es la visual.

Hasta ahora, todos los juegos de coches ofrecían gráficos tomados con una lente divergente. Es como mirar por una cámara de 35 mm. Para ver un objeto al mismo tamaño que en la realidad, el ángulo requerido es de 50 mm. Este ángulo está más cerca del ángulo del ojo humano. Hasta ahora todos los juegos de coches usaban un ángulo de 24 mm, incluso de 20 mm. La distorsión es muy grande. Así que para «Ferrari 355» hemos logrado algo más cercano al ojo humano, es decir, 50 mm, aunque el proceso requerido ha sido extremadamente difícil. Por eso hemos necesitado varias placas Naomi.

Una placa es suficiente para ofrecer un ángulo de 24 mm, pero no para más. Cuando un objeto aparece en la lejanía, necesita cierto tiempo hasta hacerse más grande mientras se acerca. Con el ojo humano, este proceso se realiza progresivamente, mientras que con un ángulo de 24 mm el tamaño cambia de golpe, produciendo un efecto bastante irreal. Esto provoca que las respuestas del jugador al volante tengan que ser muy rápidas para evitar los obstáculos o tomar las curvas, lo que hace que la conducción sea bastante irreal.

Esto es lo que hemos solucionado en «Ferrari 355» y es lo que le hace totalmente diferente del resto de los juegos de coches, y lo que le confiere ese sorprendente realismo.

¿Cuál crees que será el rival de «Ferrari 355 Challenge»?

No creo que haya ninguno, este juego es diferente, es un simulador puro y creo que es el único en su categoría. «Sega Rally» o «Daytona» son diferentes.

¿Cómo ves el futuro de los juegos de velocidad?

Creo que gráficamente serán cada vez más reales. Eso significa efectos espectaculares, reflejos... Los decorados serán también más reales. Eso es lo que he querido hacer con este juego: alcanzar el mayor grado de realismo posible en la actualidad.

DREAMCAST

¿Qué diferencia hay entre programar para los arcades y para las consolas?

En un juego arcade, el tiempo de juego no puede ser muy largo: una partida puede durar unos tres minutos. Sin embargo, en un juego de consola no hay límites de tiempo, aunque no puedes usar cabinas especiales. Para mí, lo ideal sería disponer de una cabina especial con un tiempo ilimitado para jugar (risas).

¿Cómo compartes tu tiempo entre «Shenmue» para Dreamcast y «Ferrari 355»?

«Shenmue» ocupa la mayor parte de mi tiempo. Básicamente yo trabajo sólo en él, y cuando tengo un rato voy a supervisar «Ferrari 355».

Con todos estos alardes técnicos que veremos en el juego, ¿habrá algún problema a la hora de realizar la conversión para Dreamcast?

No, no habrá ninguno, aunque algunos elementos son hoy por hoy imposibles de incluir en un juego doméstico, incluso en una consola tan potente como Dreamcast. En ese caso volveríamos a usar un ángulo de 24 mm.





SIMULACIÓN

Yu Suzuki nos explica en la pizarra los niveles de dificultad del juego, que no pueden ser comprados con los del resto de los juegos de coches. En realidad cada nivel puede ser considerado como un tipo de juego diferente y con una dificultad mayor que la de cualquier otro simulador.

«Ferrari 355 Challenge» utilizará varia placas Naomi para la versión original en arcade, lo que dará lugar a una calidad gráfica sin precedentes. Una vez que la recreativa esté en los salones japoneses, Sega se pondrá a trabajar en la versión para Dreamcast.





Los coches contarán con algunas opciones mecánicas, como ABS o Tration Control, que podrán ser seleccionados por el jugador.

La idea de Sega es conseguir una simulación total, y por esta razón, aparte de la calidad gráfica, «Ferrari 355» presentará un mueble con los tres pedales y una caja de cambios.

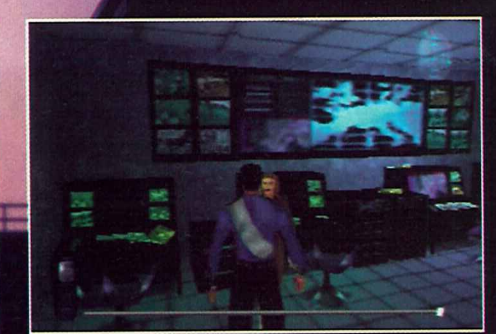


MISSION:

Tras los pasos de Ethan Hunt en PlayStation



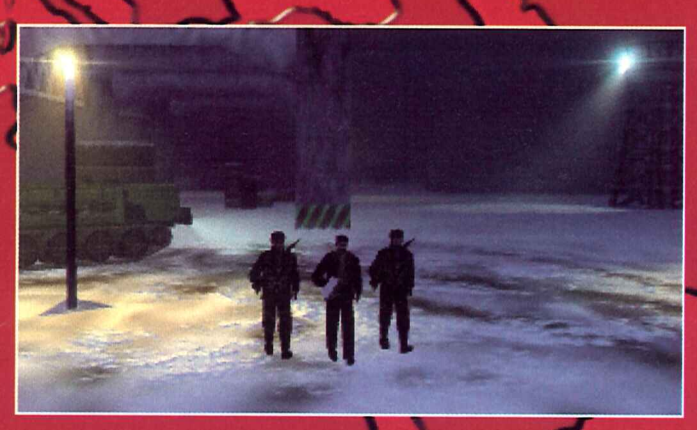




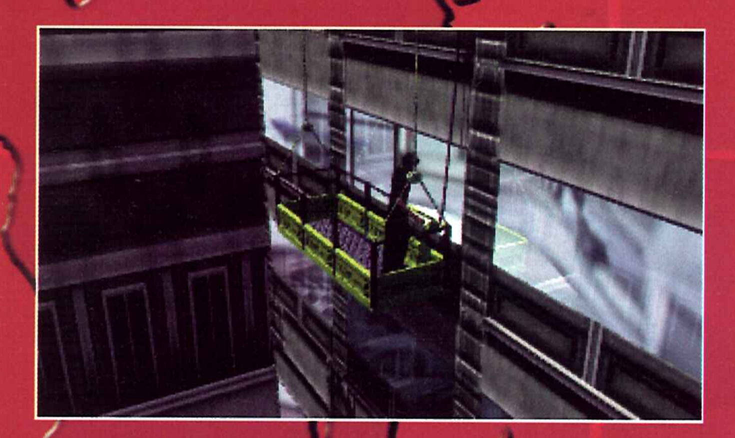
"Su misión, si decide aceptarla, consistirá en viajar hasta la ciudad alemana de Frankfurt, infiltrarse en las oficinas secretas de X-ample, y recopilar toda la información posible sobre la adaptación para PlayStation de «Mission: Impossible»".
Eso es lo que decía el mensaje que Infogrames había dejado sobre nuestro asiento del avión que nos llevaba a Alemania. Y esto es todo lo que conseguimos averiguar sobre una de las conversiones más esperadas para la consola de Sony.

IMPOSSIBLE



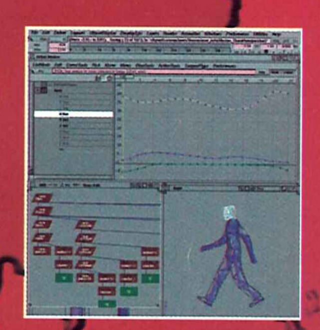


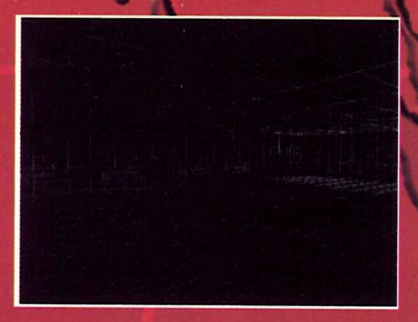
El argumento del juego seguirá fielmente el de la película, lo que se verá apoyado con escenas renderizadas de gran calidad.



HERRAMIENTAS PARA CREAR UN AGENTE SECRETO

Transportar el diseño de personajes y escenarios de la versión de N64 a un compacto de PlayStation, agotaría la memoria de la consola con sólo el mapeado de un nivel, por lo que ha sido necesario rehacer todos los elementos poligonales para que la consola pueda gestionar tanta información. Con ordenadores Silicon Graphics y gracias al 3D Studio, se han podido reconstruir íntegramente los elementos que componían la versión original, e incluso se han conseguido incluir algunas mejoras gráficas con respecto al cartucho.
Además de incluir novedades visuales, tales como las transparencias del agua o el efecto de la nieve, se han podido crear efectos de luz dinámicos y en tiempo real, que ofrecen al juego un aspecto inmejorable. Por otro lado, la actualización de las imágenes será algunos frames por segundo más rápida que en el juego original para N64, lo que le dará un aspecto más suave y fluido.





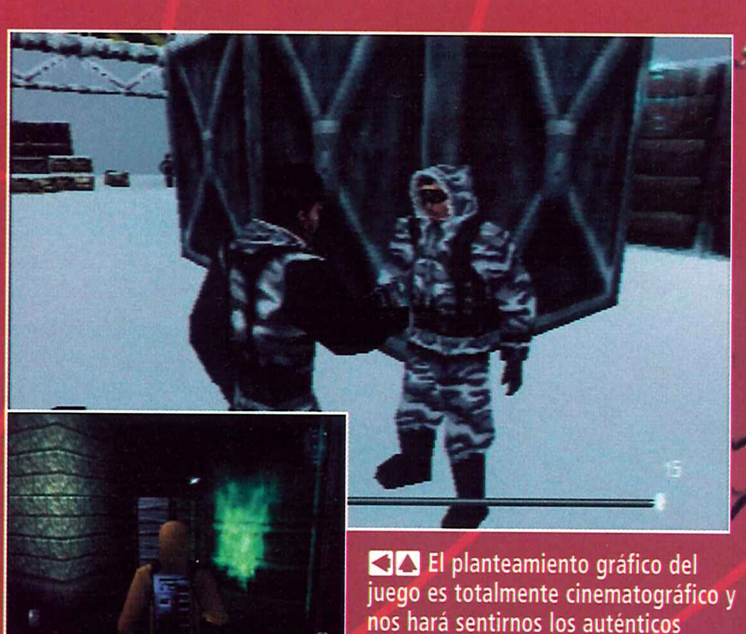


«Mission: Impossible», uno de los juegos más alucinantes que han pasado por Nintendo 64, llegará después del verano a PlayStation conservando la magistral combinación de estilos que le ha convertido en uno de los juegos más vendidos para dicha consola.

El cóctel entre aventura, exploración y secuencias de acción típico de las películas de agentes secretos seguirá siendo la premisa de este título de Infogrames que, por lo que pudimos comprobar en la beta que mostraba el juego desarrollado en un 90%, ya posee un aspecto imponente.

Cinco misiones diferentes divididas en un montón de objetivos -que cambiarán según el nivel de dificultad que elijamos-, todo un equipo de especialistas a nuestras órdenes, innumerables "gadgets" y mucha tensión es lo que nos espera detrás de este juego en el que encarnaremos el papel del agente Ethan Hunt (Tom Cruise, en la película), con el objetivo de desenmascarar al topo que se ha colado en nuestra organización.

Para conseguir esta misión (difícil pero no imposible), tendremos que seguir el desarrollo de un elaborado argumento que toma como ➤



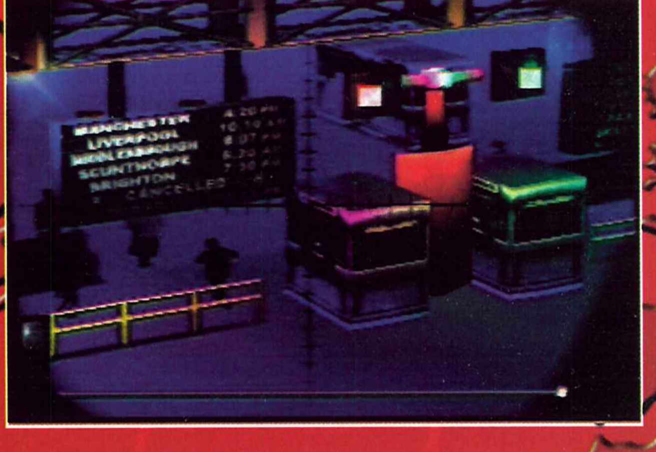
El planteamiento gráfico del juego es totalmente cinematográfico y nos hará sentirnos los auténticos protagonistas de una película de espías.

EL EQUIPO PERFECTO PARA UNA MISIÓN IMPOSIBLE

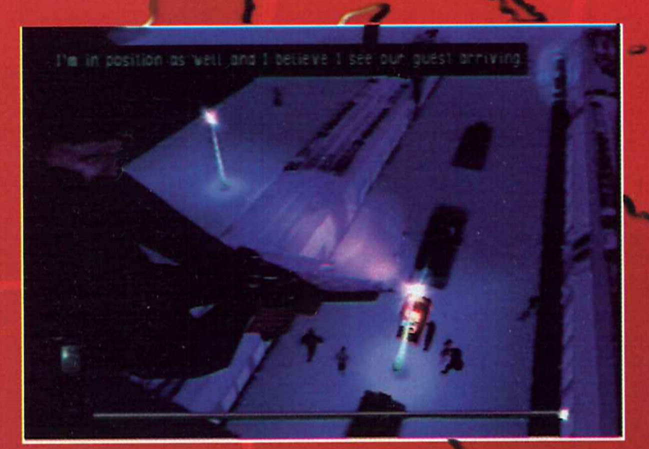
Los programadores de X-ample Architectures han sido los encargados de llevar a cabo la conversión del cartucho de Nintendo 64 a PlayStation. El engine del juego ha sido obra de Michael Büttner e Ivo Herzeg, el trabajo gráfico ha corrido a cargo de Michael Detert, Michael Endres, y Thomas Heinrich, y los efectos especiales y el interface han sido creados por Michael Kreman. Este grupo aleman, responsable de alguno de los éxitos de Ocean, nos mostró en Frankfurt el excelente trabajo que están haciendo para que todos los elementos del juego estén presentes en la consola de Sony.







Esta versión de «Mission: Impossible» será igual a la de N64 y combinará niveles de investigación con otros en los que predominarán la acción y los disparos.





En algunos momentos del juego, primará nuestra astucia y sigilo sobre la acción pura. La mayoría de las misiones acabarán cuando nos descubran, por lo que habrá que andarse con mucho cuidado.

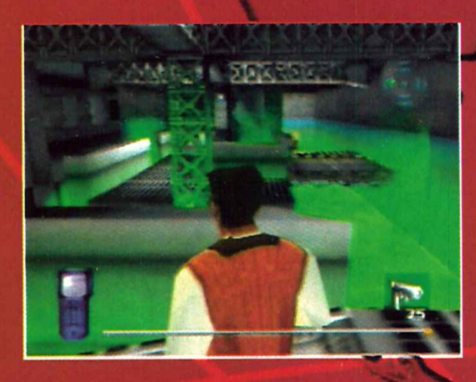


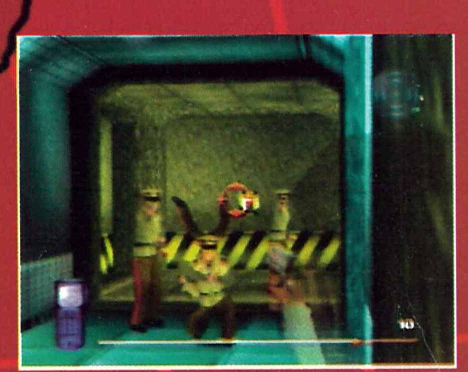


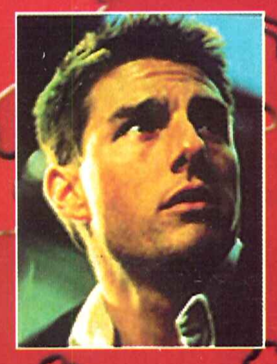


EL ORIGINAL DE N64: PARECIDO, PERO NO IGUAL

El argumento y desarrollo de esta versión para PlayStation de las aventuras de Ethan Hunt será idéntico al que posee el juego original para Nintendo 64. Sin embargo, en este compacto vamos a poder disfrutar de algunos detalles gráficos nuevos que no aparecían en el cartucho, como son las fuentes de luz dinámicas o las transparencias. Además, podremos guardar la partida en cualquier momento, con lo que el avance durante el juego se agilizará considerablemente.

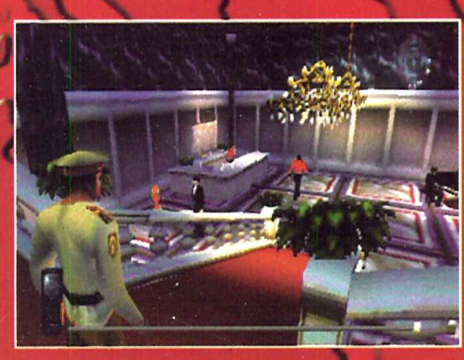




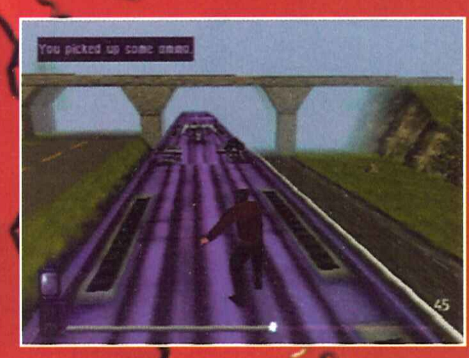


LA SEGUNDA PARTE, EN MARCHA

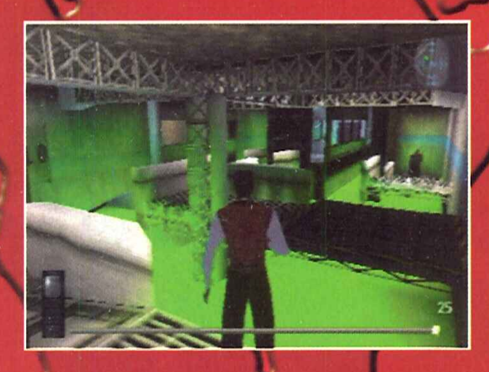
Justo cuando estamos a punto de disfrutar la versión para PlayStation de «Mission: Impossible», se ha anunciado el comienzo del rodaje de la segunda parte de la película. Tom Cruise volverá a interpretar el papel de Ethan Hunt, y Anthony Hopkins tendrá una pequeña aparición. El comienzo de su exhibición está planeado para principios del 2000, y sólo se sabe que la mayor parte de la película transcurrirá en Australia.



El diseño de los niveles será uno de los aspectos más cuidados, ofreciendo un aspecto de lo más realista, sobre todo en el interior de los edificios.



Casi todos los niveles estarán inspirados en las escenas importantes del film. La sede de la CIA, el tren o la embajada tendrán su correspondiente nivel en este juego.





base la conocida trama del film del mismo nombre, y que nos propondrá afrontar las situaciones más variadas: infiltrarnos en una embajada, hacer de francotirador en una estación de tren, descolgarnos en las oficinas de la CIA...

Esta nueva aventura en 3D destacará por ofrecer un aspecto gráfico sensacional, pero sobre todo por ofrecer un estilo de juego único, distinto a todo lo que hayáis podido probar con anterioridad.

Y es que, aunque su estilo general puede recordar a otros juegos como «Syphon Filter» o «Metal Gear Solid», lo cierto es que su desarrollo resulta mucho más variado, de forma que cada misión tendrá su propio sistema de juego y, por poner algunos ejemplos, en unos niveles tendremos que poner a prueba nuestra puntería y en otros demostrar ser unos maestros del disimulo, disfrazándonos y tratando de pasar desapercibidos entre los enemigos.

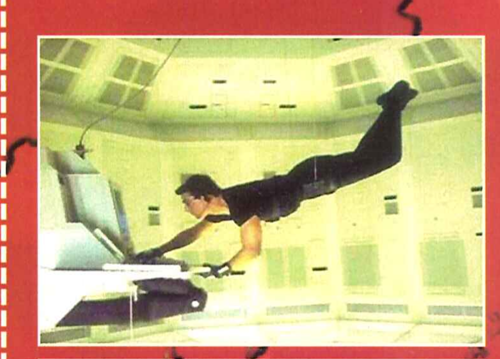
Los escenarios, por su parte, mostrarán un elaborado diseño y los personajes del juego encajarán perfectamente en este magnífico entorno, ya que se han utilizado técnicas de "motion capture" para realizar los movimientos, e incluso se han digitalizado las caras para dar una sensación más realista al juego.

Muy pronto podremos disfrutar de la versión final de este prometedor compacto, el cual, para más inri, llegará traducido y doblado al castellano.

Este mensaje se autodestruirá en 5 segundos...

LA PELÍCULA PASO A PASO

El desarrollo del próximo lanzamiento de Infogrames recorre fielmente el argumento de la película. La mayor parte de los niveles estarán inspirados en los momentos más tensos del film de Brian de Palma y, de este modo, podremos vivir el suspense de luchar sobre el techo de un tren de alta velocidad, infiltrarnos en la embajada o caer suspendidos de una cuerda hasta la terminal del ordenador de la CIA en busca de la lista NOC. Además, se han incluido nuevas misiones que no aparecieron en la película y que añaden más variedad al desarrollo, sin que en ningún momento quede desvirtuada la historia. Por otra parte, al principio y al final de cada nivel, el juego nos ofrecerá unas espectaculares escenas de vídeo en que podremos seguir el argumento sin perder detalle, ya que todos los textos de pantalla estarán traducidos a nuestro idioma y las voces, como ocurría en la anterior versión, también estarán dobladas al castellano.









Sony presentó en Londres su nuevo simulador del deporte rey.



Anunciado como el juego de fútbol definitivo para PlayStation, «Esto es fútbol» -uno de los proyectos más ambiciosos (y secretos) de Sony-, ha sido por fin presentado. Un equipo de 15 personas y más de dos años de trabajo han sido necesarios para sacar adelante un título que tiene un único objetivo: convertirse en el mejor juego de fútbol nunca visto. Hobby Consolas estuvo en Londres para comprobar qué hay de cierto en todas estas afirmaciones.



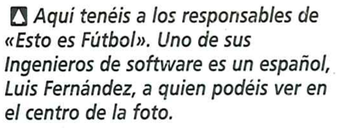
LOCUTORES DE EXCEPCIÓN
El equipo de comentaristas que se ha encargado del doblaje de «Esto es Fútbol» está encabezado por el británico Clive Tyldesley, aunque en nuestro país el narrador de los encuentros será Ángel González Ucelay, que pertenece al equipo de Jose Mª García en la COPE.

Periodistas de toda Europa se dieron cita en el Club Cobden de Londres para asistir al nacimiento de «Esto es fútbol», el próximo lanzamiento deportivo de Sony.

Bellas azafatas, personalidades del deporte y una espectacular puesta en escena no pudieron eclipsar el protagonismo del nuevo trabajo de los creadores de la saga «Total NBA», que acaparó la atención de todos los asistentes mediante unos monitores en los que se podían disputar emocionantes partidos.

Durante el evento, que estuvo presentado por el conocido comentarista británico Clive Tyldesley, pudimos intercambiar opiniones con los creadores del juego, (entre los que se





Aquí tenéis a los responsables de «Esto es Fútbol». Uno de sus Ingenieros de software es un español, Luis Fernández, a quien podéis ver en el centro de la foto.

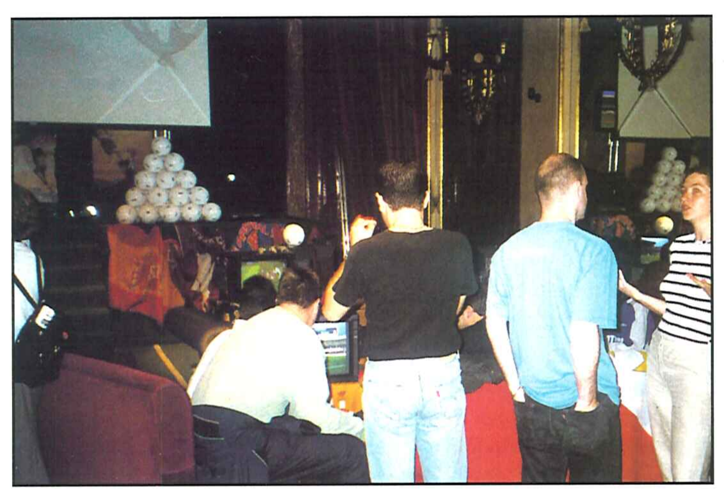


encuentra el español Luis Fernández), y participamos en un campeonato de «Esto es fútbol» que se organizó entre los periodistas asistentes.

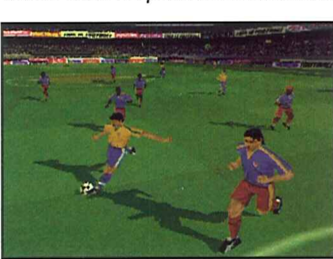
Además, los responsables de la F.I.F. Pro nos explicaron la licencia con la que ha contado Sony, lo que ha permitido que el juego incluya 13 estadios reales, 235 equipos y más de 5000 jugadores de las ligas actuales, repartidos entre más de 20 ligas y torneos.



Las repeticiones ofrecerán un aspecto excepcional, y nos permitirán mover la cámara con total libertad.



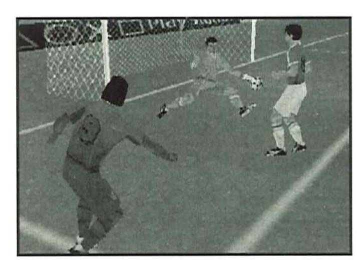
La presentación tuvo lugar en el Cobden Club de Londres, donde, además, se organizó un emocionante torneo entre los periodistas asistentes.





El juego contará con la presencia de 235 equipos y más de 5000 jugadores de las ligas actuales.



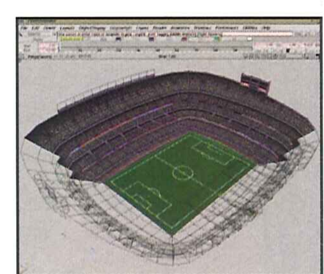


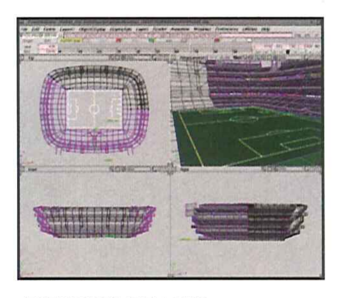
El juego: Esto sí que es fútbol

Intentar comprimir todas las emociones del deporte más popular del mundo en un sólo compacto no ha sido tarea fácil. Tomando como referencia a los dos grandes reyes de este deporte («FIFA» e «ISS»), el equipo de programación se propuso hacer un simulador que contase con todas las opciones y modos de juego posibles, sin dejar a un lado la jugabilidad y diversión propias de este deporte. Y parece que lo han conseguido.

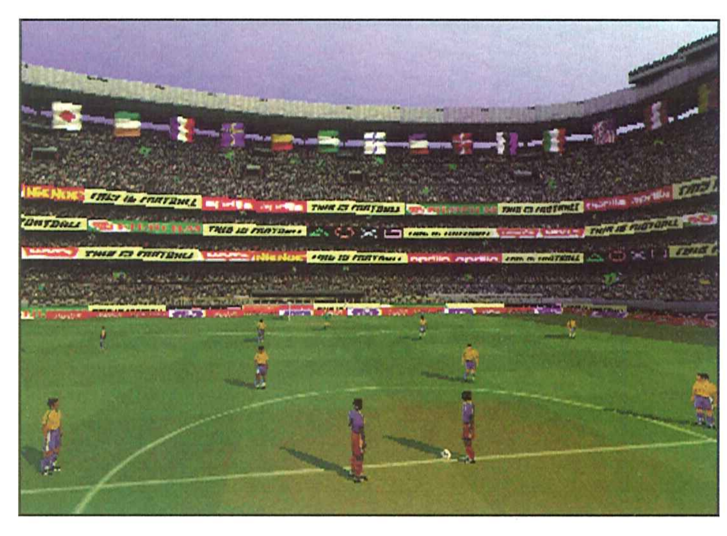
Un aspecto gráfico impresionante, sobre todo en los movimientos -en los que se ha utilizado "motion capture" y descompresión en tiempo real-, una impresionante variedad de opciones -que incluye la edición de jugadores con más de 25 atributos y 5000 apariencias posibles-, la cantidad de modos de juego, y un modo multiijugador que permite la participación -vía multitap- de hasta 8 jugadores, redondean este completísimo título.

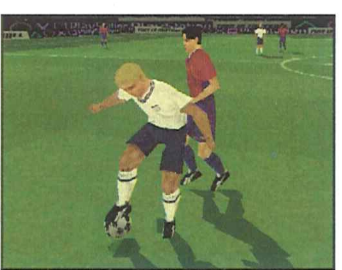
Pero si por algo sobresale el trabajo de los chicos de Sony, ➤





ESTADIOS DE LUJO
En estas imágenes podéis apreciar el detalle con que se han recreado los estadios en los que podremos jugar.
Los dos campos españoles que se han escogido para la ocasión serán el Nou Camp del F.C. Barcelona, y el Santiago Bernabéu del Real Madrid.





La jugabilidad de «Esto es fútbol» es sorprendente. Posiblemente la más alta de cuantas hemos podido disfrutar.



es por su jugabilidad, (superior a todo lo que hemos probado antes en una consola), por su capacidad de diversión (tanta, que la mayor parte de los periodistas nos "picamos" durante el torneo y continuamos jugando una vez acabado), y por la posibilidad de ir ganando trofeos como si de un arcade se tratase y así, ir abriendo torneos, estadios y alguna que otra sorpresa oculta.

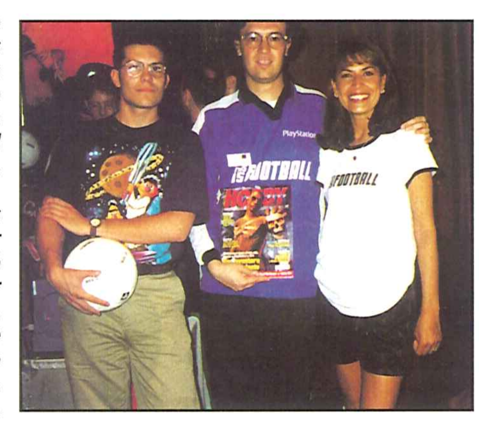
El Campeonato: Ganamos por goleada (o casi)

Al final de la jornada tuvimos que demostrar lo que habíamos aprendido, ponernos a los mandos del juego y representar dignamente a nuestro país frente al resto de la prensa europea.

El torneo se desarrolló sin problemas durante las fases eliminatorias, y el equipo español puso a dos de sus representantes en octavos de final. Demostrando una gran habilidad (por eso hacemos la mejor revista de videojuegos), el equipo Hobby Consolas-España eliminó a la prensa holandesa, alemana, e incluso a rivales de otras revistas españolas, y se plantó en semifinales.

Finalmente, en un emocionante partido proyectado en una pantalla gigante y comentado en directo por Clive Tyldesley, caímos derrotados ante Italia merced a un polémico penalty -los programadores nos confesaron que la IA del árbitro necesitaba algún retoque-, pero conseguimos hacernos con el tercer puesto del campeonato. El premio: dos entradas para ver un partido de la liga de campeones en la zona VIP por cortesía de Sony, y los aplausos del resto de periodistas presentes, no estuvo mal ¿eh?



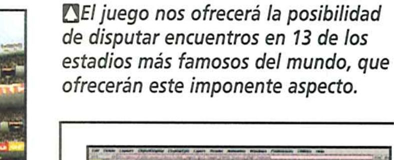


El equipo formado por los periodistas españoles -muy bien "arropado" en todo momento- tuvo una brillante actuación en el torneo.

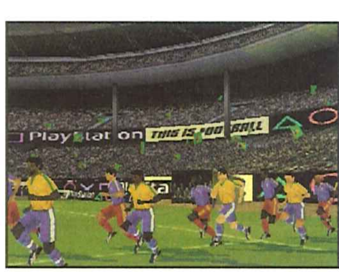
El programador Luis Fdez. fue un presentador de excepción y nos mostró orgulloso su primer trabajo para PlayStation. También nos confesó que ya tiene otro proyecto entre manos... (y no es la chica).

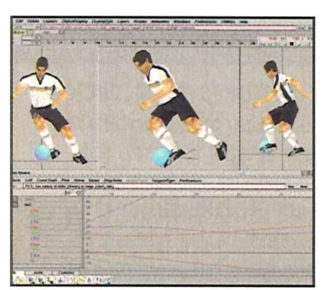




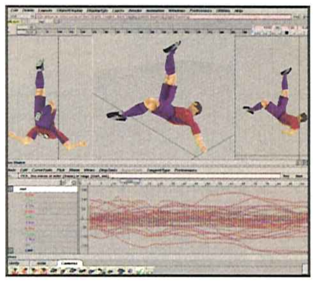


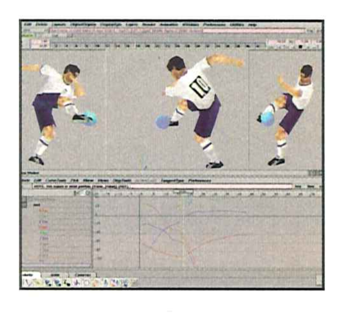
El juego nos ofrecerá la posibilidad de disputar encuentros en 13 de los estadios más famosos del mundo, que ofrecerán este imponente aspecto.





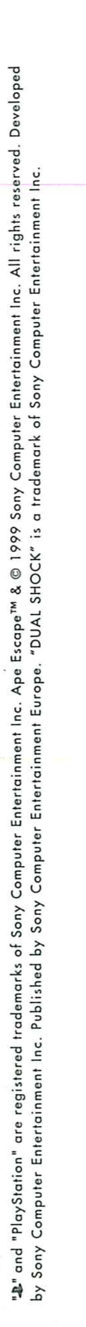






ANIMACIONES REALES

Los movimientos de los jugadores se han realizado mediante la técnica de "motion capture" para ofrecer un realismo fuera de lo común.



Si nadie lo remedia, alguien así acabará ocupando la Casa Blanca.





Los monos van a dominar el mundo. Ahora es el hombre el que está en peligro de extinción. ¿No vas a hacer nada para impedirlo?







Sólo para Dual Shock™

El primer juego que desarrolla funciones especiales para tu Dual Shock™.

1 Jugador · Tarjeta de Memoria 1 bloque · Función vibratoria compatible · DUAL SHOCK™

Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

APE ESCAPE LA INVASIÓN DE LOS MONOS

TBWA

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/ape-escape



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

Sólo a una compañía como Codemasters se le podía ocurrir realizar un juego de Mountain Bike. Y menos aún invitarnos a la prensa especializada a una presentación en la que, literalmente, tuvimos que jugarnos el tipo.

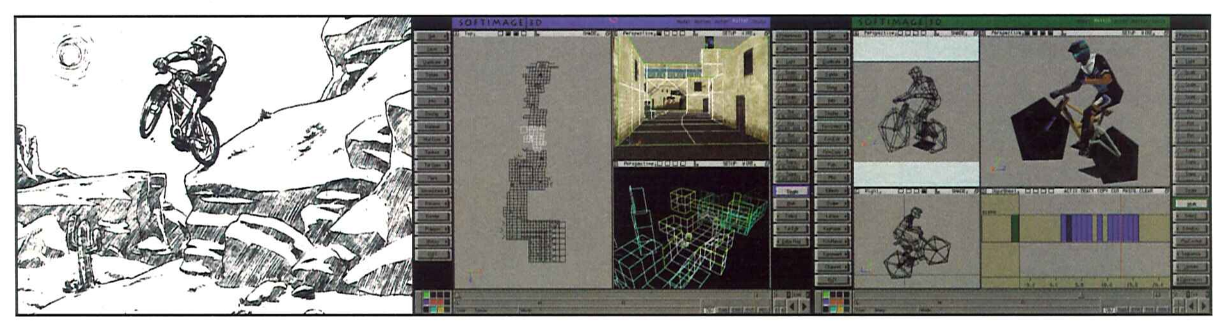
A priori puede resultar algo extraño esto de competir en una consola con una bicicleta de montaña. ¿Dónde está el motor...? ¿Dónde el acelerador...? Y es que, aunque «No Fear. Downhill. Mountain Biking» (¡vaya nombrecito!) no es el primer juego que coloca una bicicleta en pantalla, sí es el que lo hace por primera vez basándose exclusivamente en ella. Pero, como os podéis imaginar, a Codemasters nunca le falta ingenio para afrontar este tipo de situaciones comprometidas y va a tratar, no sin ciertas garantías de éxito, que las bicicletas desbanquen a los todopoderosos coches en el género de la velocidad.

Es cuestión, por ejemplo, de presentar un sistema de pedaleo limitado por el cansancio, que obligará al jugador a dosificar el ritmo de pedalada. O de presentar unos circuitos en descenso repletos de curvas cerradas, pasos estrechos, saltos espectaculares... Y eso sin contar con los modos multijugador, referencia fundamental en todos los juegos deportivos.

Pero sobre todo, lo que con mayor empeño está intentando Codemasters en este juego, es lograr reflejar con toda la fidelidad posible la vertiginosa sensación que supone bajar a toda pastilla con una bicicleta de montaña por una empinada colina.

Para ello están poniendo en práctica todos los conocimientos adquiridos en sus exitosos juegos de velocidad (léase «Colin McRae»), y están agradeciendo la ayuda logística ofrecida por No Fear, uno de los más famosos promotores de deportes de riesgo del mundo, y de la propia Giant, líder mundial en la fabricación de bicicletas. ►

¡APARTA QUE VOOOYYY!



El lanzamiento del juego ha sufrido algún retraso. El motivo es que Codemasters quiere lograr que la sensación de manejar una bicicleta de montaña sea lo más real posible. Y tranquilos, que las ruedas de las bicicletas van a ser redondas...

Una presentación de "alto riesgo"



Proein, distribuidora de Codemasters en España, nos invitó a presenciar el Campeonato de Europa de Descenso de Mountain Bike en La Molina. Allí colocaron un stand con el juego.



...y de paso nos hicieron comprender lo que significa el término "deporte de alto riesgo". Tuvimos que practicar rafting y hacer el cabra sobre las motos quad. Muy divertido todo, por cierto.



Manuel del Campo breves instantes antes de caer por la borda.

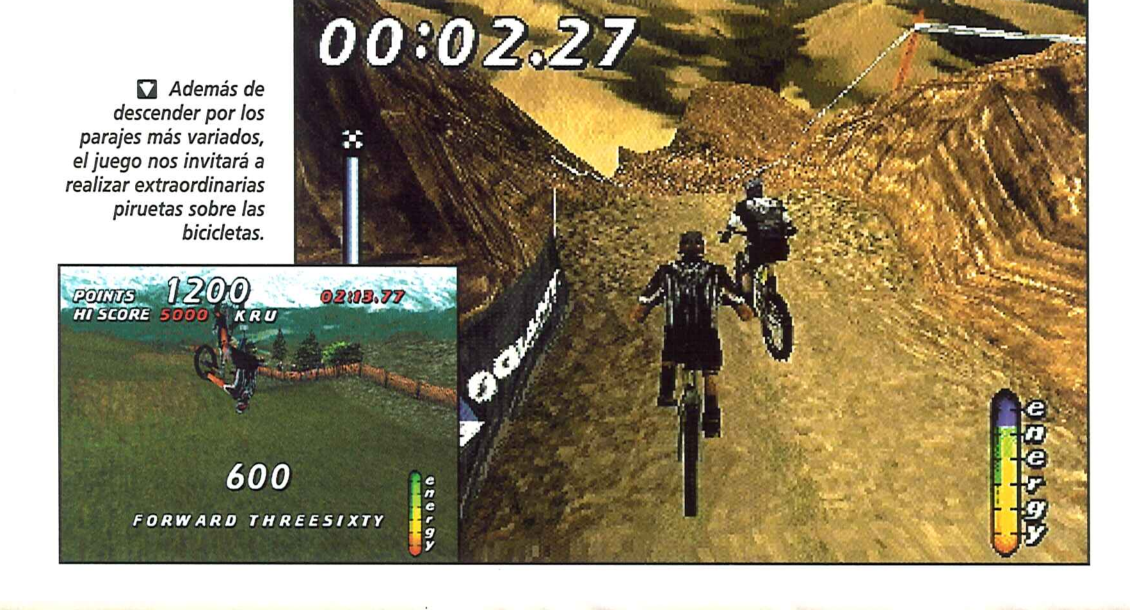






El juego incluye a 8 ciclistas, 6 de ellos seleccionables desde el comienzo. Esta rubia no está nada mal para empezar... por sus compensadas cualidades, queremos decir.





Además de descender por los parajes más variados, el juego nos invitará a realizar extraordinarias piruetas sobre las bicicletas.

Después nos encontraremos con un catálogo de posibilidades muy propio de los juegos de velocidad. Modos de juego del estilo Campeonato, Time trial o Duelo, 8 corredores a elegir (cada uno con sus características propias, por supuesto), 25 circuitos localizados en diferentes países, repeticiones, piruetas y una potente banda sonora. Ingredientes todos ellos necesarios pero no por ello menos atractivos para cualquier juego que tome como excusa la velocidad.

Como decía aquella película, las bicicletas son para el verano. Y si son con una PlayStation de por medio, para Septiembre, para ser exactos.

Después de cada carrera tendremos la ocasión de disfrutar con la repetición completa del recorrido, tomada desde diferentes cámaras. Una buena manera de comprobar el movimientos súper realista de los corredores y sus bicicletas.





A pesar de tratarse de un simulador de bicicletas, la sensación de velocidad que se consigue es altísima.

Especialistas en diversión

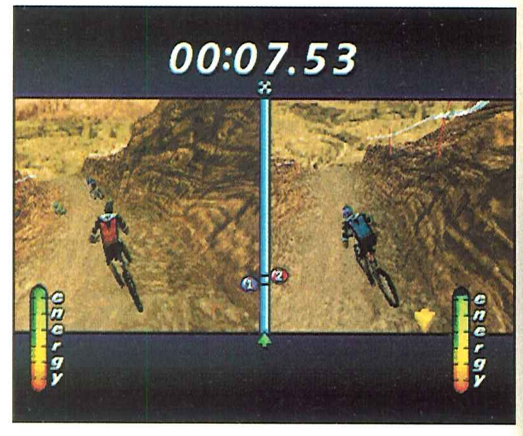


Estamos ante una de las compañías que mejores ratos nos ha hecho pasar en la historia de los videojuegos. Y es que, a estas alturas, nadie duda ya de la enorme capacidad de divertir que poseen los programadores de este sello inglés. Quién no conoce el monumento a la jugabilidad que han sido todas las versiones de **«Micromachines»**, o el genial **«Pete Sampras Tennis»** de Mega Drive, uno de los mejores juegos de tenis que han pasado nunca por una consola. Con la llegada de las 32 bit, Codemasters ha conseguido algunos de sus mayores éxitos, curiosamente con la velocidad "seria", un género que no había tratado con anterioridad. Las magníficas cifras de ventas de las dos partes de **«Toca Touring Car»** y sobre todo de **«Colin McRae»** son buena muestra de ello, sin que esto signifique el abandono de su apuesta por la originalidad, con juegos como **«Music»**, el próximo **«Prince Naseem Boxing»** o el propio **«No Fear»** que hoy nos ocupa. Una de nuestras compañía favoritas, sin duda.



El único precedente

No es la primera vez que las bicicletas de montaña aparecen por PlayStation. Hace más de dos años, Sony presentaba un juego de deportes de riesgo, «2Xtreme» que incluia entre sus distintas pruebas las modalidad de carreras de mountain bike, aunque su calidad estaba muy por debajo de la de «No Fear».



El juego contará, como era de esperar, con una opción multijugador, en la que, al parecer, podrán participar hasta 4 jugadores simultáneamente. De momento hemos probado este "mano a mano"" y hemos podido comprobar que resulta más que divertido.



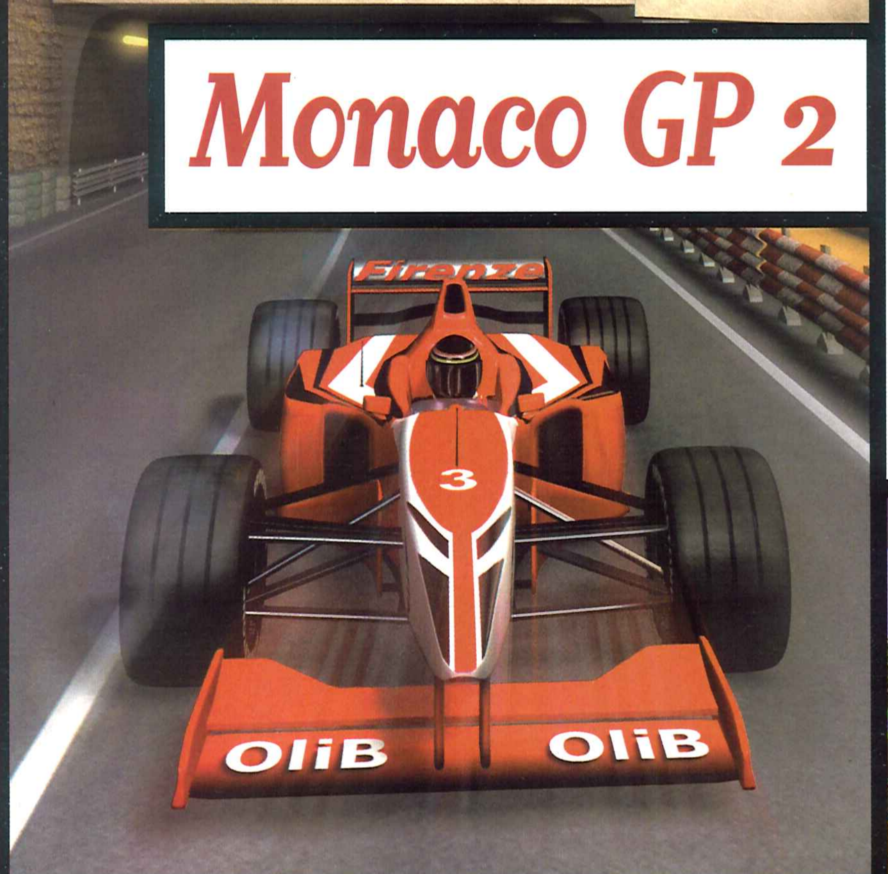
UBI APUESTA POR LA VELOCIDAD EN DREAMCAST

Ya antes de llegar a Europa, Dreamcast cuenta con un gran baluarte en nuestro continente. Se trata de la compañía francesa Ubi Soft, la cual nos invitó a París para presentarnos los que serán sus tres primeros lanzamientos para la nueva consola de Sega. Todos ellos tienen un claro denominador común: la velocidad.

Monaco GP 2

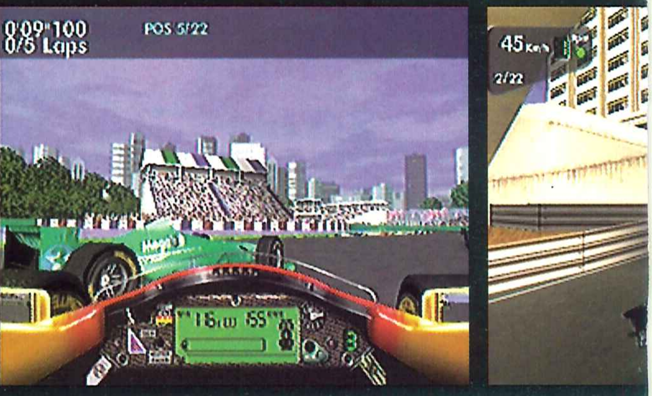
Speed Devils

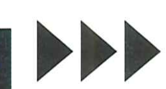
Suzuki Alstare Racing

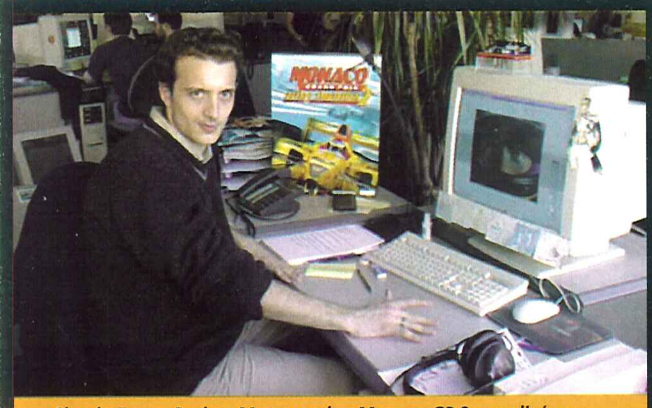


Tres "racing games" y tres formas diferentes de enfocar la velocidad: un simulador que se decanta por el realismo, un espectacular arcade y el primer juego de motos que aterrizará en Dreamcast.

A **«Monaco GP Racing Simulator 2»** ya lo conocéis. Os hemos presentado las versiones de PlayStation y N64, y ambas han mostrado un gran juego de F-1 que, ahora, en Dreamcast, alcanzará unas cotas de calidad sorprendentes. «Monaco» supone una buena muestra de lo que veremos en la nueva consola de Sega: escenarios supersólidos y muy detallados, coches enormes con un diseño totalmente realista, espectaculares texturas… en fin, un juego de una nueva generación. Y además, tendrá todo lo que ya nos gustó en las otras versiones, como el excelente plantel de opciones, ►





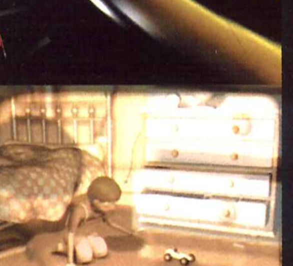


Claude Farge, Project Manager de «Monaco GP 2», realizó una entretenida presentación de la versión europea, que contará con algunas mejoras con respecto a la que ha aparecido en Japón.

➤ modos de juego y posibilidades (aunque sólo contará con la licencia oficial del Gran Premio de Mónaco), así como la siempre atractiva invitación a participar en la simulación más pura o en un arcade asequible para todos.

Una idea muy diferente es la que nos encontraremos en **«Speed Devils»**, donde primará la diversión ante todo, sin que eso signifique que no nos vayamos a encontrar ante otro alarde gráfico. El uso de la gama de colores, los efectos de luz, el tamaño y el diseño de los coches y la solidez de los escenarios serán sus señas de identidad. Lo que viene después es una alocada carrera de vehículos de lo más variopinto a lo largo de extensos circuitos norteamericanos y con multitud de modos de juego a elegir. Un estilo que recuerda inevitablemente a juegos como «San Francisco Rush», aunque con una calidad técnica infinitamente superior. ➤











En la intro de «Monaco GP 2» veremos cómo los sueños de un niño apasionado por los coches se hacen realidad al convertirse en un piloto de Fórmula 1. Genial.



El juego contará con un modo para dos jugadores en el que la calidad gráfica no se verá mermada.

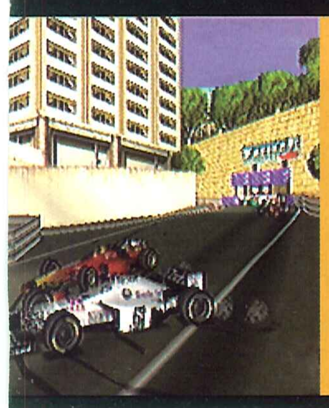
La presentación



Ubi Soft nos invitó a París para la presentación de estos juegos, y no pudo elegir un marco más adecuado: El Salón Internacional del Automóvil de París.
Este edificio es una especie de museo que acoge decenas de vehículos de todas las épocas, tanto turismos como de competición, así como otros objetos relacionados con el mundo del motor. Un escenario impresionante para presentar unos juegos impresionantes.



Nieves Posado, responsable de comunicación de Ubi Soft en España, posa junto a uno de los alucinantes coches que pudimos ver en el Salón Internacional del Automóvil de París.



La calidad gráfica que ofrecerá esta versión para Dreamcast se mostrará netamente superior a la de las versiones que hemos visto ya en PlayStation y Nintendo 64.
Las espectaculares colisiones entre los monoplazas suponen una buena prueba de ello.







Speed Devils

La propuesta de «Speed Devils» se sitúa junto a la de los mejores arcades de velocidad que hemos visto nunca. Aquí será cuestión de recorrer las extensas carreteras norteamericanas al tiempo que intentamos ganar el dinero suficiente para mejorar nuestro vehículo.

Auténticos coches de museo se darán cita en el divertido arcade «Speed Devils»

➤ En cuanto a las motos, aunque no pudimos ver **«Suzuki»** en movimiento, sí nos hemos traído unas cuantas imágenes para que os hagáis una idea. Ubi se ha hecho con una licencia del equipo Suzuki y está trabajando de firme para completar un juego de motos de alto nivel. Veremos máquinas calcadas a las reales y competiciones explosivas, entre otras muchas cosas.

Los juegos de coches saldrán en España en Septiembre junto a la consola, mientras que el de motos lo hará un poco más tarde.

Si Sega no se adelanta, «Suzuki» será la primera competición de motos que aterrice en Dreamcast.

Suzuki
Alstare Racing

Este juego de Ubi contará con el apoyo del equipo Suzuki Alstare, lo que nos permitirá disfrutar de motos clavadas a las reales.



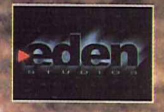




ATRÉVETE YA

www.v-rally.com







■ NINTENDO

Command & Conquer

Los usuarios de N64 van a poder disfrutar del clásico por excelencia de la estrategia. Muy pronto, «Command & Conquer» hará su entrada triunfal con todo el espíritu de la saga y algunas mejoras técnicas.

De nuevo, el típico planteamiento de estrategia en tiempo real -en el que debemos ir asignando rápidamente misiones a nuestras tropas mientras el enemigo se mantiene en movimiento- servirá para ambientar el combate entre los NOD y la GDI por el control de Tiberium.

Este preciado mineral será la excusa para que ambos bandos se lancen a conseguir el domino del mundo, cada uno con unos efectivos y un modo de combate diferentes, y para que tomemos el control de cualquiera de ellos en una enorme ➤



Nintendo 64

Agosto

Llega el primer juego de estrategia en tiempo real para Nintendo 64. Y no podía hacerlo de mejor manera que con «Command & Conquer», un mito del género que ha cosechado un enorme éxito en PC y PlayStation.



Además de los aspectos puramente bélicos, deberemos preocuparnos de la construcción de las estructuras necesarias para abastecer a nuestro ejército.



Durante la batalla tendremos que ir dándole órdenes a nuestras tropas en función de las acciones del enemigo.







batalla sin cuartel.

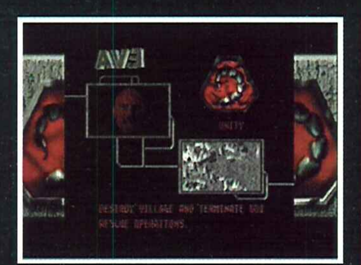
El desarrollo de los niveles también seguirá la mecánica de juego vista anteriormente en otros formatos, y mezclará el componente exclusivamente bélico (en que nos encargamos de enviar tropas hacia el combate) con otro más "económico" en el que deberemos preocuparnos de la producción de unidades, del abastecimiento de tropas, del suministro de energía eléctrica o de la propia recolección de Tiberium.

Además de todos los tipos de unidades militares, cada una con sus características especiales, todos los

Dos bandos enfrentados

Los bandos de esta contienda son los NOD, un clan de métodos salvajes y ansias conquistadoras, y la GDI, encargada de proteger al mundo libre. Sus generales nos transmitirán las órdenes (en inglés) antes de cada batalla.



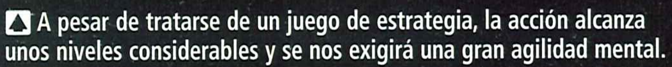






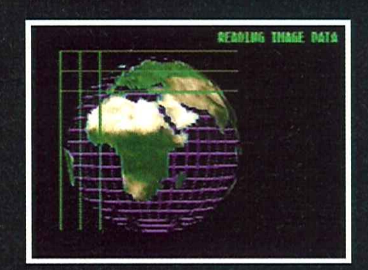
Un elemento fundamental será la recolección de Tiberium. Gracias a este valioso mineral llenaremos las arcas de nuestro ejército y dejaremos sin recursos al enemigo.

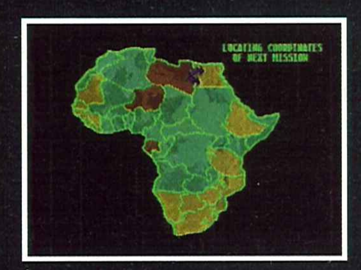
■ NINTENDO ■ ESTRATEGIA


A pesar de tratarse de un juego de estrategia, la acción alcanza unos niveles considerables y se nos exigirá una gran agilidad mental.

Conflicto global

Batalla tras batalla, podremos ir observando cómo se va desarrollando el conflicto en todo el mundo. Cada bando comenzará sus acciones en un continente dividido en regiones, y se nos permitirá escoger cuáles serán nuestros próximos movimientos para conquistarlo.















elementos que ya aparecieron en versiones para otras consolas también estarán presentes en este cartucho, y así podremos disfrutar de detalles como las espectaculares imágenes digitalizadas que aparecerán antes y después de cada misión, o de los prácticos menús en los que obtendremos información acerca de la evolución del conflicto en el mundo.

Por otra parte, el cartucho soportará el Expansion Pak, con lo que podremos disfrutar de un modo en alta resolución en el que el aspecto visual del juego mejorará sensiblemente, y que estará acompañado por unos movimientos de la pantalla mucho más suaves de los que pudimos contemplar en anteriores versiones.

Preparad a vuestros hombres porque ya está muy próximo el desembarco de «C&C» en la consola de Nintendo, y viene cargado de acción y diversión a raudales.

La guerra en imágenes

Para añadir mayor espectacularidad al desarrollo del juego, después de cada batalla podremos disfrutar de unas alucinantes escenas de combate, que serán diferentes según el ejército que hayamos controlado.





Lo Mejor

El primer juego de estrategia para N64. Y ya sabemos que es alucinante.

Lo Peor

El aspecto visual es algo pobre.

Primera Impresión 

Siempre un paso por delante en Internet







Pc MULTIMEDIA

Un potente ordenador adaptado para navegar por INTERNET y cubrir todas tus necesidades con todas las garantías.





Acceso a Internet gratuito e ilimitado

Con la última tecnología en comunicaciones y seguridad en la transmisión de datos.





WWW.ARRAKIS.COM



TU PORTAL EN INTERNET



Ei SYSTEM "ARRAKIS FACIL"

- Procesador INTEL® Celeron™ 366Mhz
- DIMM 64Mb SDRAM
- 4,3HD ULTRA DMA
- VGA 4Mb. AGP
- CD ROM 48x
- Fax Modem Interno 56k.
- Monitor 14"
- Teclado Ps2
- Ratón Ps2
- Altavoces 100W
- Micrófono de sobremesa
- WINDOWS 98

95.000 Ptas +IVA

Además con unas condiciones de financiación a tu medida.



Infórmate llamando al 902 22 22 77

O en los Computer Superstores de Ei System: Madrid - Barcelona - Zaragoza - Valencia - Bilbao - Murcia - Sevilla - Coruña

ARRAKIS

■ ACTIVISION

Quake II

Si buscas acción, pero de la buena, de la que no te deja un segundo de respiro, ya puedes irle haciendo un hueco a este juego. Después de arrasar en PC -un millón y medio de copias vendidas- llega a PlayStation el mejor shoot´em up subjetivo de la historia.



PlayStation se merecía tener un juego como éste. Un género que tiene miles de seguidores, no podía estar tan abandonado en PlayStation, que desde los tiempos de «Doom» y «Alien Trilogy» no había tenido un representante de alto standing.

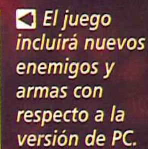
Por eso hay que alegrarse de la llegada de «Quake II», porque estamos hablando de un auténtico tótem en PC -el formato rey de los shoot´em ups subjetivos- y porque la conversión para la consola de Sony tiene un aspecto realmente sensacional.

Al contrario que en N64, donde la versión de este juego es totalmente nueva, en PlayStation nos encontraremos con un «Quake II» muy parecido al que ha arrasado en PC, aunque con la inclusión de algunos elementos









El juego incluirá nuevos enemigos y armas con respecto a la versión de PC.



PlayStation

Septiembre

La calidad gráfica de esta versión resultará sorprendente por su alta resolución y su gran rapidez.

El mes pasado os presentamos la versión para N64, y este mes le toca el turno a la de PlayStation. Una excelente noticia, sin duda, para todos los usuarios de esta consola, ya que los shoot´em up subjetivos no se prodigan demasiado en su catálogo.



▲ *Este juego promete disparos sin fin y acción a raudales. La emoción alcanzará cotas altísimas.*



■ SHOOT´EM UP SUBJETIVO



▲ El modo multiplayer será uno de los grandes atractivos de este juego. Dos, tres y hasta cuatro jugadores podrán jugar por equipos o en un "todos contra todos". Genial.

nuevos, tales como armas, niveles y enemigos.

Pero todo esto no cambiará la inconfundible esencia del juego, la que nos introducirá en la piel de un marine armado hasta los dientes que debe infiltrarse en diferentes fortalezas enemigas para acabar con todo bicho viviente. A partir de ahí, ya sabéis: disparos y más disparos -con un arsenal impresionate-, y aliens y más aliens con los que acabar a lo largo de 19 extensísimos niveles.

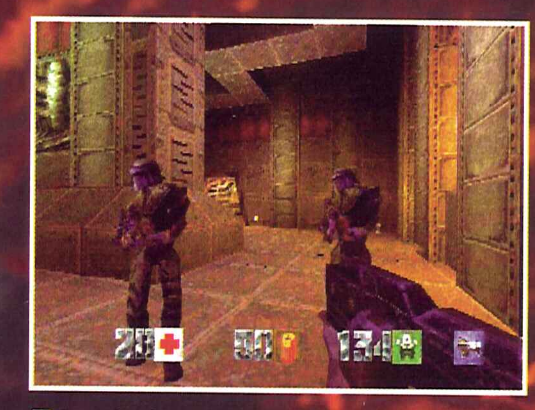
Lo más sorprendente de todo es que esta versión presentará un aspecto gráfico impresionante y una velocidad asombrosa, pero a la vez mostrará unos decorados con una resolución altísima.

Pero aún hay más. Por primera vez en PlayStation podremos disfrutar en un juego de este estilo de un modo para cuatro jugadores simultáneos, sin duda una de las propuestas más divertidas que se pueden dar dentro de los videojuegos.

Todo esto hace de «Quake II» una de las ofertas más irresistibles de cuantas se avecinan para PlayStation. No lo perdáis de vista.



▲ *Nuestro marine galáctico contará con un impresionante arsenal para fulminar a los alienígenas.*



▲ *Tanto los decorados como los enemigos que veremos en «Quake II» presentarán un aspecto muy sólido.*





Lo Mejor

▲ Todo el apartado técnico

▲ El modo multiplayer.

Lo Peor

▼ Que haya tardado tanto.

Primera Impresión 

PSYGNOSIS

Fórmula 1 ´99

La cuarta entrega de la famosa serie de velocidad de Psygnosis está ya en la parrilla de salida. Importantes mejoras técnicas, todos los pilotos de este campeonato (incluídos Marc Gené y De la Rosa), las nuevas escuderías y reglas de la FOA arrancarán en nuestra PlayStation antes de que acabe la presente temporada.

Los amantes de la velocidad están de enhorabuena, el juego que mejor ha sabido captar el espíritu del gran circo de la Fórmula 1, regresará muy pronto a la consola de Sony de mano de Psygnosis.

Más velocidad, efectos de luz en tiempo real, la práctica eliminación del "popping", una cuidada IA para los coches rivales y un mayor nivel de acabado en la construcción de los circuitos conseguirán que el realismo de la conducción sea total, lo más cercano a estar dentro de un monoplaza a 300 km/h.

Y es que en esta cuarta entrega llevará la simulación a límites insospechados gracias al cuidado que los chicos de Psygnosis han puesto en todos los detalles. El trazado de cada circuito ha sido reproducido gracias al minucioso estudio de las pistas reales, incluído el clima ➤

Durante el juego podremos escoger entre 4 perspectivas diferentes, dos exteriores al coche, una interior desde la cabina y otra a ras del suelo.

PlayStation

Octubre

En esta nueva entrega también deberemos correr bajo todo tipo de condiciones climatológicas.



Psygnosis nos intentará hacer olvidar el bache que sufrió esta serie con la edición del año pasado, en un compacto que sorprenderá por su velocidad, realismo y gran número de opciones.



El motor gráfico que se ha utilizado es la tercera generación del que pudimos ver en «F 1 ´97». En la edición del ´99 la velocidad es mucho mayor, y podremos disfrutar de efectos de luz en tiempo real que aumentarán el realismo de la carrera.



de cada zona y la colocación de los elementos exteriores. Además, el realista comportamiento en carrera de los bólidos es fruto de más de tres años de trabajo en el mundo de la Fórmula 1 y de la colaboración con pilotos y escuderías reales, de modo que incluso se podrán distinguir las diferencias en el uso de neumáticos o alerones.

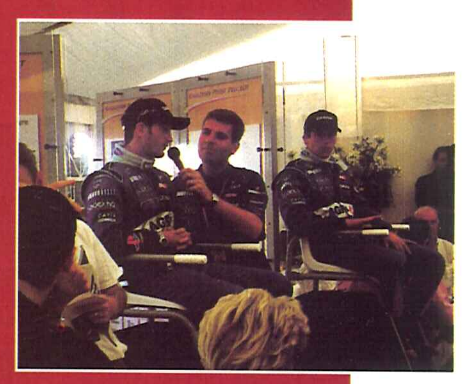
Por otra parte, el juego contará con todas las opciones que ya aparecieron en las ediciones del 97 y 98 -incluyendo una opción para dos jugadores a pantalla partida, en la que también correrán coches controlados por la propia máquina-, y se nos permitirá correr en los modos Arcade, Práctica o Contrarreloj.

Otros elementos tales como los comentaristas oficiales de TV, los desperfectos en los coches o las distintas condiciones climatológicas, también aparecerán en esta versión, completando un juego que hará las delicias de los aficionados a este espectacular deporte.

Un día en las carreras

Además de asistir a la presentación de «F-1 ´99» que tuvo lugar en el centro tecnológico del equipo Jordan, fuimos invitados al gran premio de Fórmula 1 de Silverstone. Allí pudimos comprobar el realismo con que se han trasladado a la consola todos los elementos de la carrera, y animamos a los pilotos españoles, aunque no tuvieron una actuación muy afortunada. Gracias a la gentileza del equipo Prost, patrocinado por PlayStation, pudimos acceder a las zonas reservadas del circuito y comprobar el estado de los pilotos después de la carrera, no tan bueno como el que nosotros mostramos después de probar el compacto de Psygnosis.





PlayStation es una de las patrocinadoras de la escudería de Alain Prost.





Nuestro enviado especial tuvo la oportunidad de probar el nuevo «F-1 ´99» que se presentó en la sede del equipo Jordan.



Lo Mejor

- Realismo y velocidad a tope.
- Poder ganar con De la Rosa y Gené.

Lo Peor

- ¿Demasiado parecido a los anteriores?
- Escasos detalles visuales.

Primera Impresión 

■ SHINY

RC Stunt Copter

PlayStation

Septiembre

Primero fueron los coches y ahora son los helicópteros. Las maquetas de radio control volverán a estar de moda gracias a este simulador que nos propondrá pilotar varias de estas pequeñas maravillas.

Manejar una de estas réplicas en miniatura es tan emocionante como pilotar un helicóptero de verdad. O al menos eso es lo que han pensado los chicos de Shiny, quienes con este original simulador nos darán la oportunidad de controlar hasta 6 de estos peculiares "juguetes".

Nivel tras nivel, este compacto exigirá una tremenda habilidad por parte de los pilotos, ya que todas las fases estarán estructuradas en una serie de pruebas en las que tendremos que mostrar auténtica maestría a la hora de controlar el helicóptero mientras recorremos una serie de checkpoints, disparamos a los objetivos o nos estabilizamos a determinada altura.

Sin embargo, el punto fuerte de este compacto no será una acción trepidante, sino que este apartado quedará en segundo plano para dar paso a la simulación. Y es que en «RC Stunt Copter» los aspectos más cuidados serán el control ➤



▲ Deberemos demostrar nuestra pericia pilotando 6 modelos diferentes de helicópteros radiocontrolados.



◀ En algunos niveles también tendremos que mostrar nuestra habilidad con el gatillo, bien contra objetivos fijos o en movimiento.

Shiny nos trae un nuevo tipo de juego: un simulador de helicópteros radiocontrolados, en el que encontraremos un comportamiento de las maquetas de lo más realista.



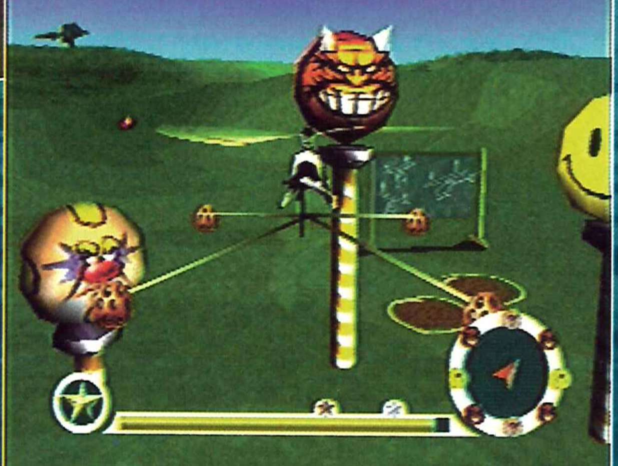




Durante nuestros vuelos podremos escoger entre tres perspectivas, que mantendrán la cámara fija o seguirán a nuestro helicóptero por el escenario.



Un parque de atracciones, un estadio de fútbol americano e incluso un planeta desconocido servirán de escenario para demostrar la maniobrabilidad de estos pequeños helicópteros.



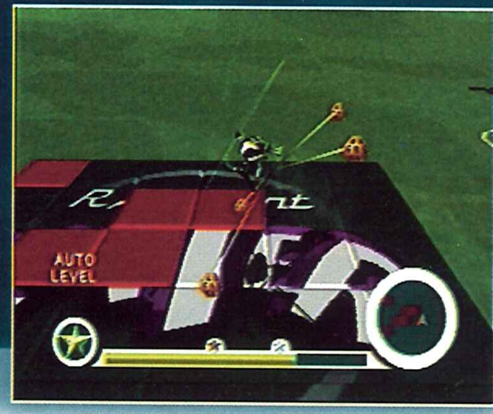
El control de los helicópteros requerirá muchas horas de práctica, y la dificultad aumentará sensiblemente cuando vayamos consiguiendo mejores máquinas.

-increíblemente fiel al que podríamos tener con un mando real en nuestras manos- y el comportamiento de los helicópteros en vuelo.

Otro de los aspectos que más sorprenderá será la variedad de los objetivos, ya que estos aparatos voladores darán mucho de sí en su próxima aparición: combates aéreos, transporte de mercancías, piruetas en el aire, slálomss... y todo aderezado con varios modos de juego (incluyendo uno para dos jugadores), y una elevada dificultad que nos provocará más de un quebradero de cabeza.

A la vuelta del verano podremos poner a prueba nuestra habilidad en el control de estos pequeños "pájaros" de metal.







Lo Mejor

El control es de lo más real

Lo Peor

Se echa en falta algo más de acción.

Primera Impresión

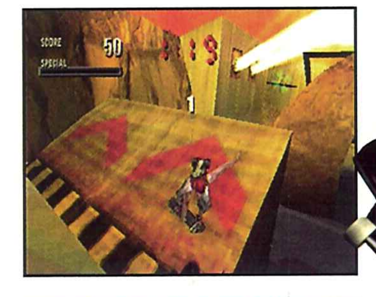


■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO

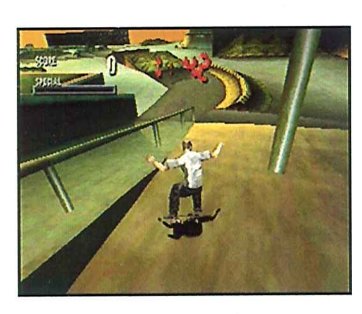
Tony Hawk's Skateboarding

PlayStation
Septiembre

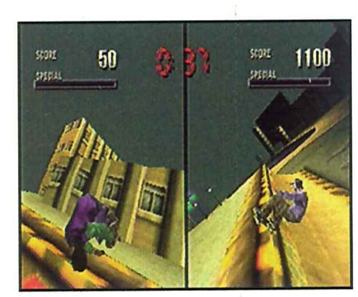
La fiebre del monopatín llega hasta PlayStation con un espectacular juego de acrobacias apadrinado por -eso dicen- el mejor especialista del mundo.











El juego incluirá una modalidad para dos jugadores, en la que ambos deben intentar superar las cabriolas realizadas por el contrincante.

Estamos ante una modalidad deportiva relativamente poco extendida en nuestro país, todo lo contrario que en Estados Unidos, donde, más que un hobby, el "skateboarding" es casi una forma de vida para quienes lo practican.

Por eso Activision, cuya sede central está en California, ha decidido lanzar al mercado un juego que simule esta modalidad deportiva, en asociación con el que (al parecer) es el mejor especialista del mundo en hacer virguerías con el monopatín, Tony Hawk, y con el mismo equipo que desarrolló el juego «Apocalypse».

Y es que en eso consistirá precisamente este juego: en hacer todo tipo de cabriolas con el skate, ayudándose de las diferentes rampas y obstáculos situados en los circuitos, para de este modo ganar los suficientes puntos o lograr determinados objetivos marcados por la máquina. Todo se reducirá a realizar mil y una combinaciones con los botones para que los skateboarders ejecuten saltos espectaculares, giros de 180° en el aire, deslizamientos por barras, etc.

Para darle mayor gracia al asunto, se incluirán diferentes modos de juego, entre los que destaca la posibilidad de vivir la carrera deportiva de uno de estos individuos, opción para dos jugadores y diferentes escenarios en los que demostrar nuestras habilidades encima de un skateboard.



Además del propio Tony Hawk, el juego presentará a otros personajes con sus particulares características.

Lo Mejor

El tamaño de los personajes y sus movimientos parecen muy buenos.

Lo Peor

La no excesiva popularidad de este deporte en España.

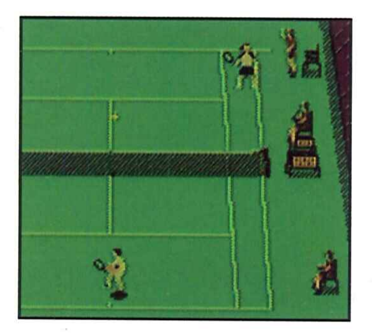
El extraño control.

Primera Impresión 

■ UBI SOFT ■ DEPORTIVO

All Star Tennis '99

Para ver el mejor tenis ya no va a hacer falta ir a Wimbledon o Roland Garros. A partir del próximo mes de Septiembre, bastará con tener una portátil en color y esta pequeña maravilla que nos llegará de la mano de Ubi Soft.





La compañía francesa no se ha cortado un pelo a la hora de hacer una versión para Game Boy Color de este juego, que cuenta con sendos hermanos mayores en PlayStation y Nintendo 64. Y pese a la dificultad que se le suponía a la tarea, porque nunca es fácil comprimir un simulador así, ya podemos adivinar que los partidos de «All Star Tennis '99» van a mostrarnos la mejor cara de este deporte.

El principal atractivo del cartucho residirá en su enorme jugabilidad, resultado de unos movimientos rapidísimos y de unas animaciones que seguro que os sorprenderán.

Game Boy Color

Septiembre

Los modos de juego incluirán desde partidos individuales a torneos en diferentes pistas alrededor del mundo, pasando incluso por duelos a dobles con cuatro tenistas presentes a la vez en pantalla.

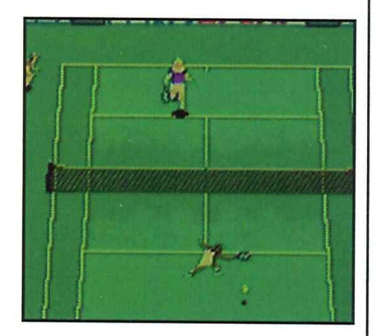
Si sois aficionados al deporte de la raqueta, podéis estar contentos. Con «All Star Tennis '99» vais a poder disfrutar de mejor tenis en cualquier lugar y en cualquier momento del día.

Primera Impresión





Entre los diferentes modos de juego, no faltará el que nos permitirá echar unos partidillos a dobles.



Esta versión portátil no va a tener nada que envidiarles a sus hermanas mayores en cuanto a jugabilidad.

Consola: PlayStation   Compañía: Takara

Vuelve el clásico de la lucha en 3D

Se ha anunciado como el último de los «Toshinden» que parecerá para PlayStation. Y para la ocasión se han retocado todos los aspectos jugables y gráficos de la serie. Con un sistema de lucha por equipos, personajes tipo manga y muchas sorpresas ocultas, esta cuarta parte ya arrasa en Japón.

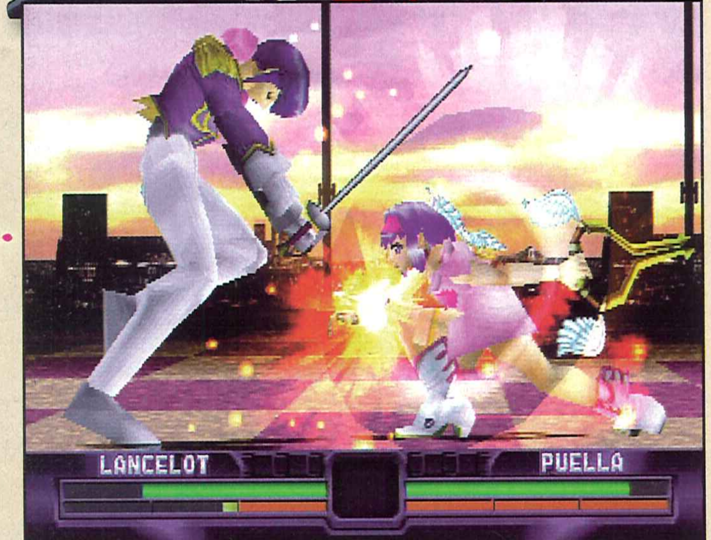
Toshinden Subaru

La serie

Pioneros en la tercera dimensión

«Battle Arena Toshinden» fue el primer juego de lucha tridimensional que pudimos disfrutar en PlayStation. Aparecido unos meses antes que el primer «Tekken», nos ofrecía unos combates muy rápidos en los que los luchadores más salvajes se enfrentaban en un espacio limitado haciendo uso de las armas más extrañas.

Para esta cuarta entrega de la serie, se ha dejado a un lado el aspecto realista de los guerreros y se ha optado por la estética manga tanto para el diseño de los personajes como para los golpes, pero el sistema de combate, las armas de cada personaje y las magias de sencilla ejecución, siguen presentes en el último lanzamiento de Takara.



El nuevo sistema de "ring-out" nos obligará a mantenernos constantemente en el centro de la pantalla, ya que los límites del escenario irán cambiando a lo largo de los combates.









Para llevar a cabo los golpes especiales, contamos con una segunda barra de energía. Como en el resto de la serie, la ejecución de estas "magias" será muy sencilla y espectacular.



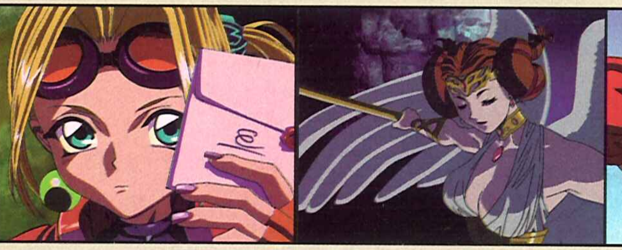
El sistema de juego

Ahora, por equipos

Esta vez serán 9 los personajes iniciales con los que podremos completar el juego. Sin embargo el sistema de batallas uno contra uno ha cambiado, y ahora tendremos que seleccionar un equipo de tres luchadores -al más puro estilo «King of Fighters»- entre los tres grupos disponibles. Genmachi, Subaru, y Puerachi, mostrarán características diferentes en el combate, nuevos escenarios,y un modo historia distinto, repleto de imágenes tipo manga. Además, los lugares en que vamos a luchar ofrecerán características especiales y combinarán los límites fijos con otros que aumentarán o disminuirán, o con escenarios en los que nos podemos mover libremente, cambiando por completo el sistema de "ring-out" de anteriores entregas.

El último «Toshinden» para PlayStation mostrará un diseño de personajes y escenarios tipo manga



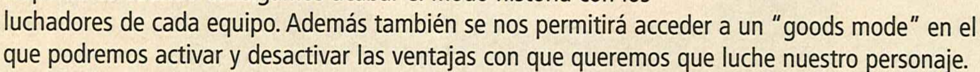




Tanto la intro del juego, como las escenas que aparecen en el modo historia mostrarán un impresionante aspecto de dibujos tipo manga.

Las sorpresas

Minijuegos para todos los gustos

Cada uno de los tres equipos cuenta con una serie de sorpresas ocultas. Hasta 7 originales minijuegos, y algún que otro nuevo luchador, esperan repartidos por el compacto de Takara. La base de datos y los nuevos modos de juego, que se sumarán a los clásicos "Survival", "Time Attack" y "Practice", aparecerán disponibles cuando consigamos acabar el modo historia con los luchadores de cada equipo. Además también se nos permitirá acceder a un "goods mode" en el que podremos activar y desactivar las ventajas con que queremos que luche nuestro personaje.







Como en las anteriores entregas de la serie «Toshinden», cada luchador contará con un buen número de combos y golpes especiales.

Consola: Nintendo 64 **Compañía:** Kemco

Más veloz, más real... ¡más rally!

Los mejores juegos de carreras para Nintendo 64 miran con inquietud a través del espejo retrovisor la llegada de la segunda parte de «Top Gear Rally». Un motor más potente y diversas mejoras jugables hacen de él uno de los títulos más sugerentes del panorama automovilístico consolero.

Top Gear Rally 2



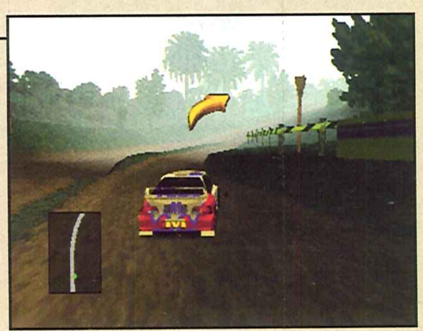




El juego

Un japonés "made in USA"





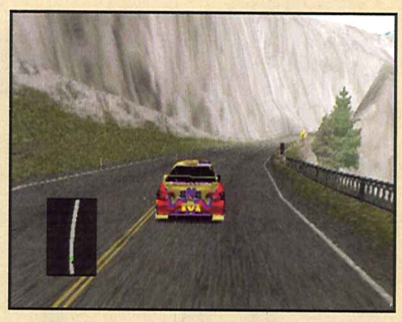
Aunque el juego saldrá bajo el sello de Kemco, la compañía japonesa ha puesto su desarrollo en manos de la norteamericana Saffire, responsable de títulos como«Bio Freaks» para N64. Si recordáis, el primer «Top Gear Rally» fue programado por Boss Games, pero Kemco ha decidido darle un cambio de rumbo a la licencia. El espíritu del juego seguirá siendo el mismo, pero se pretende mejorar sus condiciones técnicas, elevando al máximo el nivel de calidad con la creación de un engine totalmente nuevo para la ocasión.





«Top Gear Rally 2» será compatible con la tarjeta de expansión de memoria. Como veis, los gráficos muestran una nitidez desconocida hasta ahora en Nintendo 64.





Las primeras imágenes de «TGR2» muestran desde escenarios alpinos hasta desérticos, pasando también por la selva.

El lanzamiento de «Top Gear Rally 2» está previsto para finales de año. Será entonces cuando comprobemos si se confirman las buenas maneras de este simulador.

Los circuitos

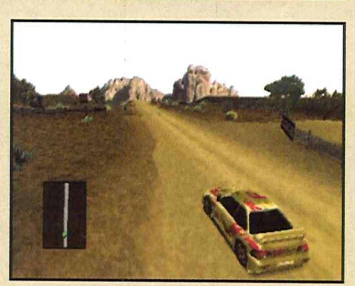
Por tramos, y renovándose cada vez



Los circuitos de «Top Gear Rally 2» no van a ser circulares, (es decir, que empiecen y acaben en el mismo sitio), sino que estarán formados por diferentes tramos lineales, como sucede en los rallies reales.
Además, el juego incluirá un generador de circuitos que cambiará aleatoriamente el perfil de los trazados una vez que completemos los recorridos iniciales. Con ello, la larga duración del juego parece asegurada.

Los vehículos

Dinero para los más rápidos

En «TGR2» nos podremos sentar al volante de un Ford Focus, un Lancia Delta o un Renault Alpine, por ejemplo. El garaje incluirá 15 coches reales, pero antes de entrar en competición pasaremos por una autoescuela, donde nos enseñarán las técnicas de pilotaje.
Si lo hacemos bien, nos fichará un equipo y, dependiendo de nuestros resultados, llegarán los patrocinadores y el dinero para mejorar el coche.

Los rallies

El realismo como lema

Los creadores del juego quieren que el comportamiento de los coches sea lo más realista posible. Por eso están cuidando muy especialmente la influencia de las condiciones del terreno, que provocarán daños en la mecánica de los vehículos. Además, se está estudiando la dinámica de las partículas para que, por ejemplo, las salpicaduras de barro resulten también enormemente realistas.




Curvas, contravolantes, frenazos, derrapes... la conducción que vemos en los mejores rallies quedará perfectamente reflejada en las carreras de «TGR2».

Para morirse de miedo

SILENT HILL

Konami se mete de lleno en el género del "survival horror" para crear un escalofriante juego de terror, una aventura de pesadilla con la que "disfrutarás" a tope si lo que te gusta es pasar miedo.





El sistema de juego de «Silent Hill» no nos pilla de sorpresa. Ya conocemos los excelentes resultados que puede dar manejar a unos personajes a lo largo de un mundo plagado de extrañas criaturas y con un montón de enigmas que resolver.

Pero eso no significa que la fórmula esté gastada, ni mucho menos. Konami ha demostrado con «Silent Hill» que se puede crear un juego de terror bajo un punto de vista diferente, recogiendo, eso sí, elementos de juegos anteriores pero aportando algunos nuevos o incidiendo en otros que antes no pasaban de secundarios.

MIEDO PSICOLÓGICO.

De este modo, nos encontramos con un juego que busca más el suspense y el miedo en su acepción más psicológica que un terror más físico, donde los enfrentamientos con zombies u otras criaturas cobren el mayor protagonismo.

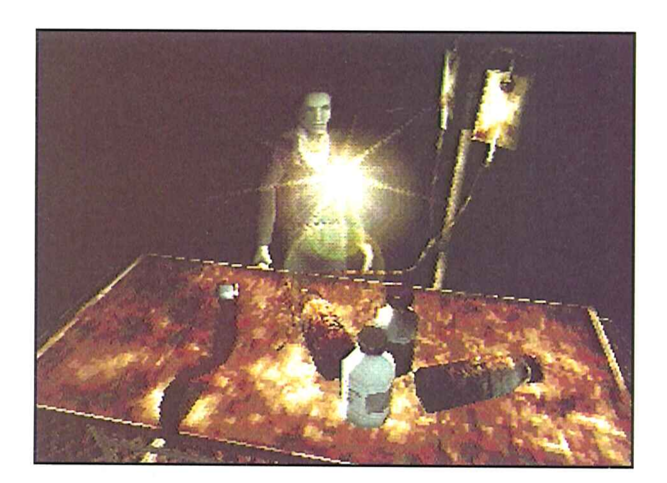
El gran acierto de los programadores radica en haber creado una atmósfera inquietante, angustiosa, con una tensión creciente, lo que se ha conseguido gracias a la genial combinación de diferentes elementos como son un argumento casi paranoico, unos impactantes juegos de luces, sombras y niebla, y una estremecedora banda sonora con unos efectos de sonido aterradores.

El resultado es una desesperada búsqueda de un individuo tras su hija desaparecida que tiene lugar en un extraño pueblo fantasma y donde no sabremos nunca lo que nos espera no sólo tras la siguiente puerta, sino siquiera a un metro del protagonista.

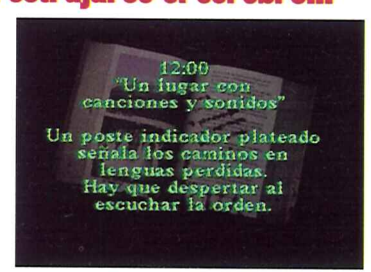
En «Silent Hill» hay monstruos y extrañas criaturas (aunque en general no sorprenden por su espectacular aspecto), humanos convertidos en zombies que nos darán más de un susto, y también encontraremos un completo arsenal para acabar con todos ellos, pero la mayoría ➤

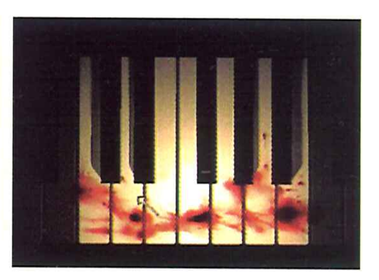


- Tipo: **Aventura de terror**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami España**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

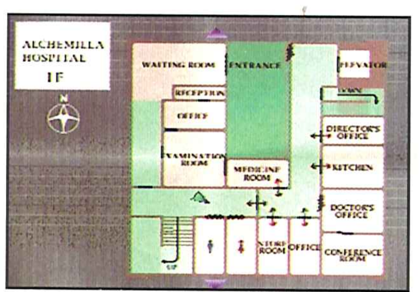


A estrujarse el cerebro...





Durante el juego nos encontraremos con un montón de enigmas y adivinanzas que habrá que resolver para conseguir determinados objetos. Algunos de ellos son de una dificultad más que considerable, como éste en el que hay que adivinar las teclas que hay que tocar leyendo un poema que encontraremos en la misma habitación.

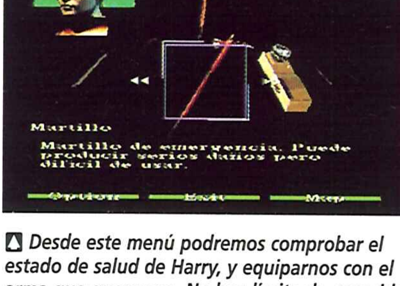


En casi todos los escenarios encontraremos un mapa que nos servirá de guía, imprescindible en laberintos tales como el hospital o el colegio.



Desde este menú podremos comprobar el estado de salud de Harry, y equiparnos con el arma que queramos. No hay límite de capacidad.

Un pueblo MISTERIOSO, un padre que busca a su hija y una ambientación de PESADILLA son los elementos de los que parte esta TENEBROSA aventura.



El dramatismo de algunas escenas hacen de «Silent Hill» un juego sólo para adultos.

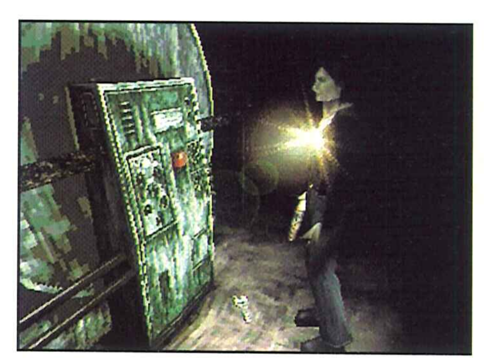
La calidad gráfica de juego no es muy elevada, pero la ambientación es sensacional.



El miedo que provoca el juego viene motivado más por lo que no vemos que por lo que vemos. Terror psicológico, que se dice.









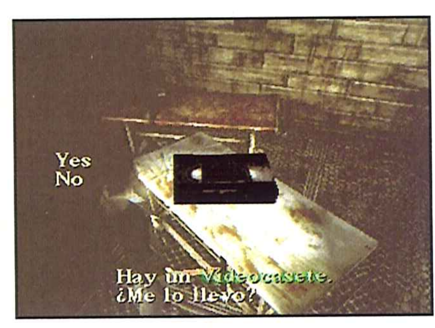
En «Silent Hill» presenciaremos un buen puñado de secuencias realizadas con el mismo motor gráfico del juego, con diálogos subtitulados en castellano.

También disfrutaremos de algunas escenas de vídeo con imégenes renderizadas, que supondrán algunos de los momentos más impactantes del juego.

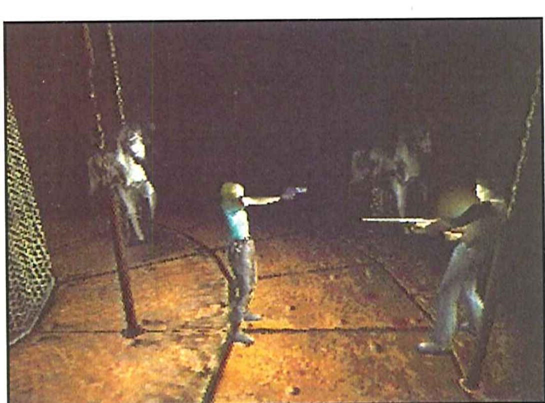




Mason encuentra una escopeta. Durante el juego recogerá unas diez armas, entre rifles y pistolas y otros útiles como hachas, martillos...

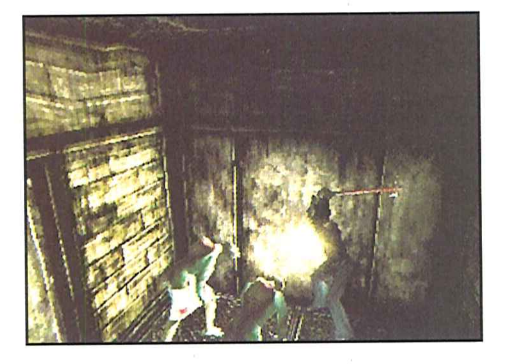


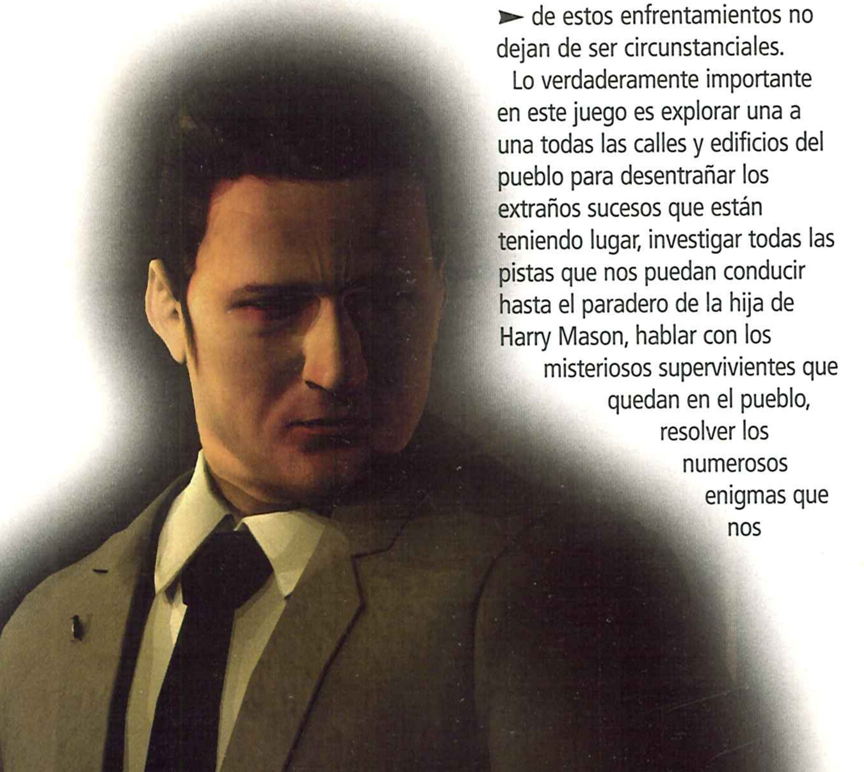
Los objetos hallados durante la aventura serán vitales para averiguar lo que está sucediendo en este extraño pueblo.











de estos enfrentamientos no dejan de ser circunstanciales.

Lo verdaderamente importante en este juego es explorar una a una todas las calles y edificios del pueblo para desentrañar los extraños sucesos que están teniendo lugar, investigar todas las pistas que nos puedan conducir hasta el paradero de la hija de Harry Mason, hablar con los misteriosos supervivientes que quedan en el pueblo, resolver los numerosos enigmas que nos encontraremos y, en definitiva, disfrutar con las alucinantes situaciones que nos harán dudar en más de una ocasión de que si todo lo que estamos viviendo es real o simplemente un horrible sueño. La repentina transformación de colegios u hospitales en escenarios de pesadilla o la aparición de espectros o símbolos esotéricos son casi constantes, y le otorgan al juego un aire de misterio nunca visto hasta la fecha en una consola.

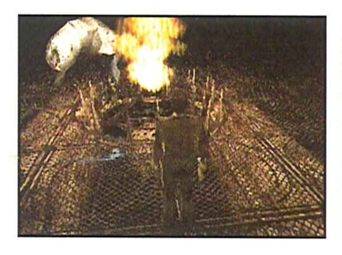
NADIE ES PERFECTO.

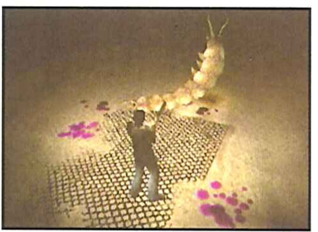
Toda esta extraordinaria invitación al terror esconde, sin embargo, algunos aspectos cuestionables, como son algunos detalles gráficos algo pobres -el diseño de algunas criaturas y objetos-, el extraño control del protagonista o la excesiva dificultad de algunos enigmas, aunque esto último puede ser considerado por muchos como una virtud. En cualquier caso, la sensación general es tan apasionante que esos defectos acaban por perdonarse.

Y si os estáis preguntando por su duración, podéis estar tranquilos. Su dificultad logra que el juego se alargue hasta satisfacer a los más exigentes y os podemos asegurar que tenéis el miedo garantizado para muchos, muchos días. Además, los cinco finales diferentes de «Silent Hill» invitan a jugarlo en más de una ocasión. Y estamos seguros de que vais a hacerlo.

Manuel del Campo

Criaturas horribles







Siguiendo las pautas de las aventuras clásicas, en «Silent Hill» también nos encontraremos con una serie de enemigos finales que habrá que abatir siguiendo una rutina determinada. La verdad es que no son demasiado impresionantes ni tampoco muy difíciles de derrotar.

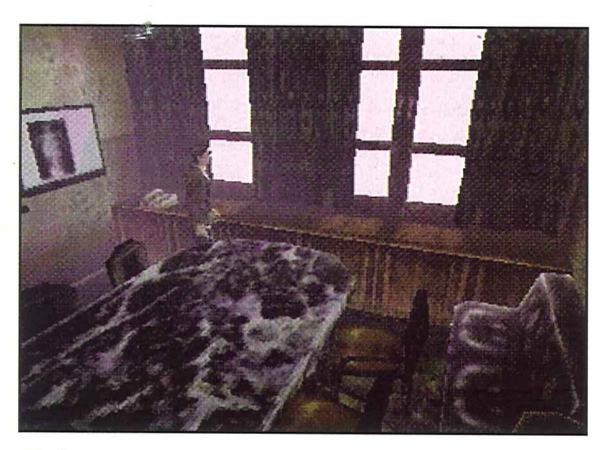


Harry Mason también se verá obligado a descubrir caminos que en principio se encuentran fuera de su vista. La siguiente puerta puede estar detrás de un armario que tendremos que mover.

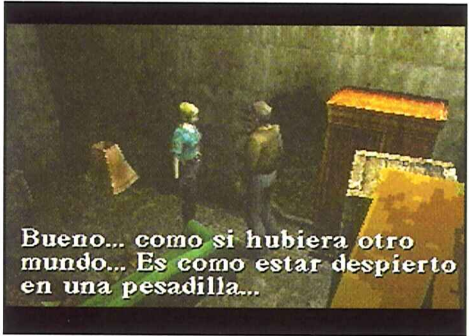
Alternativas: ***Sin duda la alternativa más clara es «Resident Evil 2». Ambas son aventuras de terror, pero son perfectamente compatibles, ya que abordan el género de manera muy diferente.***

Por su SINIESTRA temática y por su TÉTRICO planteamiento, «Silent Hill» es un juego orientado hacia los amantes del GORE y el TERROR.

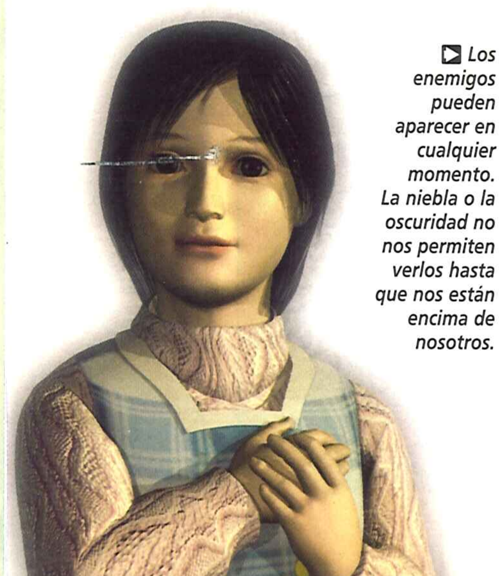




El juego se desarrolla en diferentes momentos del día. Este detalle se convierte en un aspecto vital, ya que las circunstancias varían radicalmente de la noche al día.



La inclusión de subtítulos en castellano ha sido todo un acierto por parte de Konami España. En este tipo de juegos es algo fundamental.



Los enemigos pueden aparecer en cualquier momento. La niebla o la oscuridad no nos permiten verlos hasta que nos están encima de nosotros.

Gráficos: 87

Combina aspectos sobresalientes, como los efectos de luz, algunos decorados impactantes o la transparencia de los espectros, con otros mediocres, como el diseño de algunas criaturas o la pixelación general. Aunque también hay que tener en cuenta el extensísimo mapeado.

Sonido: 94

Genial. No sólo porque los efectos de sonido y la banda sonora sean excelentes, sino porque cobran un protagonismo sorprendente en el juego. Lástima que las voces no estén también dobladas.

Jugabilidad: 86

Tiene un pequeño problema: el control de protagonista es extraño. Y otro que puede serlo para muchos: su elevada dificultad. Si eres hábil y listo (y valiente), jugar resulta una "delicia".

Diversión: 93

Una aventura que atrapa desde el primer momento y mantiene una tensión constante. Si lo que queréis es pasar miedo de verdad, este es vuestro juego.

Opinión:

Konami ha sabido crear el juego más terrorífico que jamás se haya visto en una consola. Se trata de una aventura de terror más amplia, difícil y compleja que las de la saga "Resident", y su ambientación es magistral, por lo que se le puede perdonar el hecho de que su acabado gráfico no impresione.
Por cierto, el juego estará recomendado para mayores de 16 ó 18 años por su claro planteamiento gore.

Valoración 92

Acción en su máxima expresión

QUAKE II

A la excelente nómina de shoot'em ups subjetivos con que cuenta Nintendo 64 viene a sumarse un auténtico mito del mundo de los videojuegos. Los usuarios de PC llevan ya más de un año disfrutando de sus impresionantes cotas de acción, y era inevitable su desembarco en las consolas. Bienvenido sea, pues, «Quake 2», el que será uno de los mayores bombazos del año.

Si hace poco más de un año comentábamos en estas páginas la aparición de su primera parte con un saldo de sobresaliente, el salto cualitativo de esta secuela deja en pañales a la anterior entrega.

La estructura de «Quake 2» es la típica de cualquier shoot'em up subjetivo, es decir, disparar sin descanso a todo enemigo que se ponga por delante -en este caso toda una legión de alienígenas llamados Strogg-, al tiempo que activamos palancas y resortes que nos permitan seguir avanzando y recogemos los clásicos ítems de energía, munición y armadura.

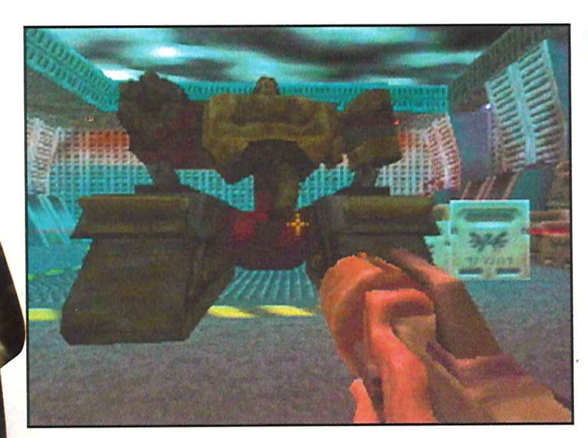
¿Qué es entonces lo que hace diferente a «Quake 2»? Pues ni más ni menos que las elevadas dosis de acción y enorme jugabilidad que es capaz de generar. Esto se ha conseguido gracias a una sensacional planificación de los niveles, cuyo diseño se ha reelaborado por completo para esta versión de N64, consiguiendo unos escenarios que se recorren a toda velocidad y en los que todas las acciones que debemos llevar a cabo están siempre muy claras. De esta manera se consigue que el jugador se pueda concentrar por completo en la acción y no tenga que entretenerse en pensar demasiado.

UN MOTOR IMPRESIONANTE.

El segundo factor que hace de «Quake 2» un juego diferente es el impresionante motor que le da vida. Los programadores de Raster han realizado un excelente trabajo en este sentido, logrando dotar al juego no sólo de una velocidad vertiginosa, sino de unos efectos de luces en tiempo real y de explosiones alucinantes.

El nuevo cartucho de expansión de memoria de N64 muestra todo su poder en este título, hasta tal punto que el juego varía bastante dependiendo de si se utiliza o no. Otros juegos como «Turok 2» ya han sacado partido del Expansion Pak, pero mientras que en la mayoría de ellos tampoco había una diferencia demasiado exagerada, en «Quake 2» el salto es muy grande: las texturas son mucho más nítidas, los efectos de luces y explosiones mejoran con creces y el juego va mucho más rápido, cosa que repercute directamente en un control más preciso.

Los que no dispongan de esta ►



Sólo encontraréis dos jefes en el juego, uno en el nivel intermedio y otro en el final. Eso sí, terminar con ellos es una auténtica prueba de fuego.

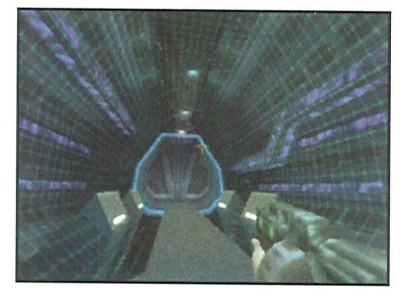
- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

«Quake 2» es un juego de una brillante CALIDAD TÉCNICA, pero que alcanza sus mayores cotas con un EXPANSION PAK.

Y se hizo la luz...

La implementación de luces en tiempo real no se limita a las armas, sino que los focos de luz que iluminan los niveles influyen realmente en lo que vemos. En las capturas podéis ver un foco de luz roja que al acercarnos a él cambia el color de las texturas del arma, como en la realidad.







Y cuando acabe... ¿qué hago?

Cuando acabéis el juego, se os dará como recompensa un password que, una vez introducido, os permitirá jugar en solitario los escenarios multijugador.
La dificultad aumenta geométricamente, ya que hay un tiempo muy limitado para acabarlo y además el armamento está limitado a dos armas. Sólo para valientes.







Alternativas:

«Turok 2» continúa como rey indiscutible del género, aunque no llega a las cotas de acción directa de «Quake 2». El primer «Quake» sigue siendo tan válido como antes, aunque técnicamente queda muy por detrás. Por último, «Duke Nukem 64» ha quedado muy desfasado en cuanto al motor, pero no ha perdido un ápice de diversión. Lo tienes difícil.





¡Todos a las armas!

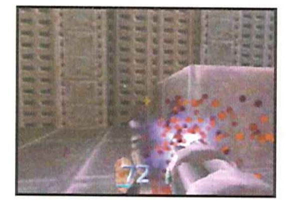
Nuestro marine espacial cuenta con un auténtico arsenal para facilitarle su tarea: nada menos que nueve poderosas armas con las que aniquilar a los malvados Stroggs. Desde el Blaster inicial de baja potencia hasta el BFG10K, el arma definitiva, que sólo está disponible en los niveles finales.



BFG10K



Blaster



Chain Gun



Hyper Blaster



Rocket Launcher



Grenade Launcher



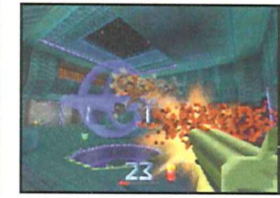
Machine Gun



Railgun



Shot Gun



Super Shotgun

Sólo contra los Stroggs

Infiltrarse en el centro de mando Strogg no va a ser sencillo, porque once tipos distintos de enemigos van a intentar impedirlo. Su inteligencia artificial es tan alta que aprovecharán cualquier recoveco para ocultarse y tendernos una emboscada. Y no os sorprendáis si alguno os dispara incluso cuando está moribundo en el suelo...



Artillero



Berserker



Doncella de Hierro



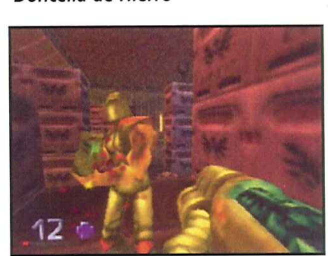
Flyer



Fortachón



Gladiador



Guardia



Icaro



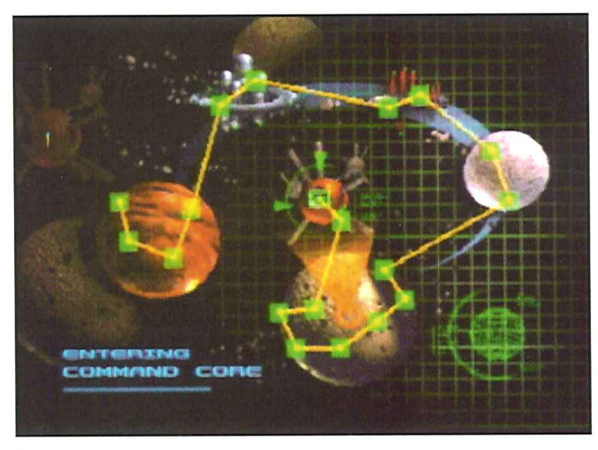
Mutante



Perro

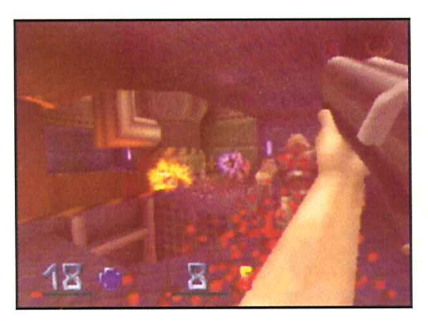


Tanque



«Quake 2» consta de diecinueve niveles de dificultad creciente que se desarrollan en distintos planetas del sistema solar Strogg. Aunque son bastantes, son cortos.

Los niveles de ACCIÓN que alcanza el juego son impresionantes, así como los de CRUDEZA, lo que le convierte en un cartucho sólo para ADULTOS.





expansión de memoria posiblemente se estarán preguntando en estos momentos hasta qué punto les interesaría hacerse con «Quake 2». La respuesta es bien sencilla: «Quake 2» es muy bueno con o sin expansión, pero sólo los que la posean podrán disfrutar al máximo de las posibilidades del juego.

UN POCO CORTO.

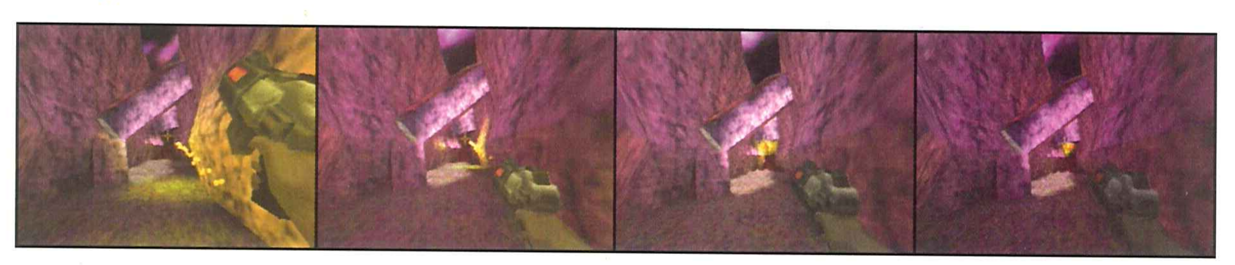
El único punto en que flojea «Quake 2» es en su duración, ya que si bien la recreación de los niveles se ha llevado a cabo de manera inteligente, éstos resultan demasiado cortos. Terminar un nivel en modo fácil no os llevará más de diez minutos, lo cual da como resultado que el juego se puede acabar en unas cuatro horas. Por eso os aconsejamos encarecidamente que os enfrentéis al juego en el nivel de dificultad máximo, de esta forma, además de que todo resulta mucho más intenso, la duración se prolonga de una manera considerable.

Y otro detalle que no podemos pasar por alto es el elevado componente "gore" de que hace gala el juego, tan macabro en algunos casos que hacen que este juego sea recomendable sólo para adultos.

Para terminar, os diremos que el modo multijugador de «Quake 2» resulta insuperable, el mejor de todos los juegos que se haya visto hasta la fecha.

Rubén J. Navarro

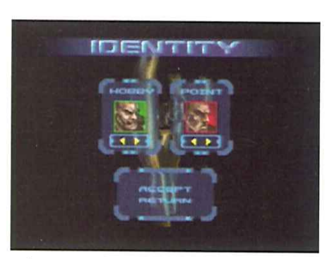
¡Esto sí que son luces reales!



Aquí podéis ver claramente la generación de luces en tiempo real del motor de «Quake 2». La estela del disparo va iluminando el escenario a su paso. ¡Alucinante!

Modos Multijugador

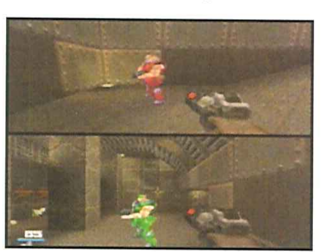
Si por algo se ha hecho tan famosa la versión original de «Quake 2» es por su impresionante modo multijugador, que no deja de copar los servidores de Internet de todo el mundo. Miles de fanáticos del juego se conectan diariamente para disfrutar de la versatilidad de sus distintas modalidades. La versión de N64, aunque limitada a la visualización en un solo monitor a pantalla partida, no ha descuidado este aspecto y ofrece las mismas posibilidades que el original de PC.



1) Antes de empezar podemos cambiar el aspecto de nuestro marine. Después elegimos uno de los 10 escenarios y el modo de juego.



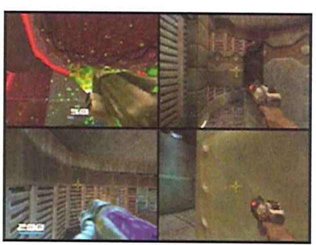
2) DEATHMATCH: Es el modo estrella. Todos contra todos con el único objetivo de eliminar al mayor número posible de contrarios.



3) FRAGTEAMS: Lo mismo que el anterior pero por equipos. Nuestros disparos no afectan a los otros miembros de nuestro equipo.



4) FLAGWARS: Cada equipo tiene una base con una bandera. Hay que robar la bandera del contrario y llevarla hasta la nuestra.

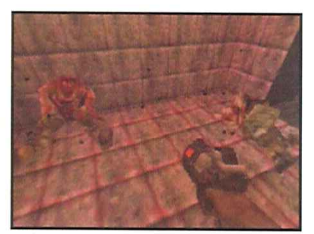


5) DEATHTAG: Una especie de "tulallevas" en el que tenemos que mantener una bandera en nuestro poder el mayor tiempo posible.

Sólo para adultos

El estilo claramente gore de «Quake 2» hace que sea un juego recomendable sólo para adultos. Prisioneros crucificados o cadáveres putrefactos son algunas de las cosas que encontraremos. Pero habrá muchas situaciones mucho más macabras que pondrán los pelos de punta al más pintado. Menores y mentes sensibles abstenerse.









En cada fase hay que cumplir sencillas misiones, como localizar un teleportador, pulsar palancas o colocar explosivos.



Los programadores han pensado en todo: para los que no tengáis memory pak, existe la opción de password.

Gráficos: 93

«Quake 2» es el juego que, de momento, ha sacado mayor provecho de la expansión de memoria, logrando una altísima solidez en las texturas y unos efectos de luces y explosiones difícilmente igualables.

Sonido: 86

Lo más flojo: se reduce prácticamente al ruido de los disparos y los gruñidos de los enemigos.

Jugabilidad: 92

El uso del Expansion Pak repercute muy directamente en la velocidad del juego y logra así que las respuestas a las órdenes del pad sean muy precisas. No obstante, con o sin expansión, es muy sencillo de manejar.

Diversión: 92

Corto pero muy intenso es la mejor descripción de «Quake 2». Eso sí, cuenta con el mejor modo multijugador de todos los títulos para esta consola.

Opinión:

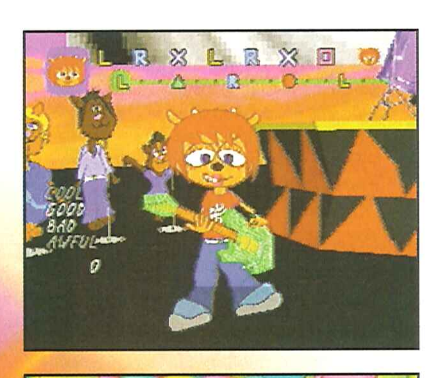
El motor de «Quake 2» es el más avanzado del momento. Conjuntado con una inteligente forma de enfocar la acción y con un apasionante modo multijugador, consigue que este título sea uno de los más emocionantes para esta consola. Sin embargo, sólo los que posean la expansión de memoria podrán disfrutarlo al máximo. Esta exigencia, unida a algunos "defectillos" como la excesiva rapidez con que se acaban los niveles o el bajo grado de dificultad, hacen que la puntuación no sea aún más abultada de lo que ya es.



En espera de la llegada de títulos musicales tan ansiados como «Beatmania», «Dance, Dance Revolution» o la secuela de «Bust a Groove», Sony nos trae de vuelta su propuesta más marchosa y original hasta la fecha.

Es sólo rock, pero me gusta

Um Jammer Lammy



El regreso de los personajes de «Parappa the Rapper» no podía ser más acertado. Manteniendo el mismo sistema de juego de su antecesor -basado en pulsar las teclas adecuadas al ritmo de la música, al más puro estilo "Simón"- Sony trae de vuelta a esos simpáticos protagonistas "de papel", en un compacto que sorprende por la cantidad de novedades que presenta respecto a la primera parte.

Esta vez, nuestro protagonista no sólo será el perro rapero que tan buenos ratos nos hizo pasar, sino que el papel principal lo ocupa una guitarrista, tan marchosa como despistada, que es capaz de convertir los objetos más extraños -sierras mecánicas, mangueras e incluso bebés- en instrumentos musicales.

TODOS LOS ESTILOS.

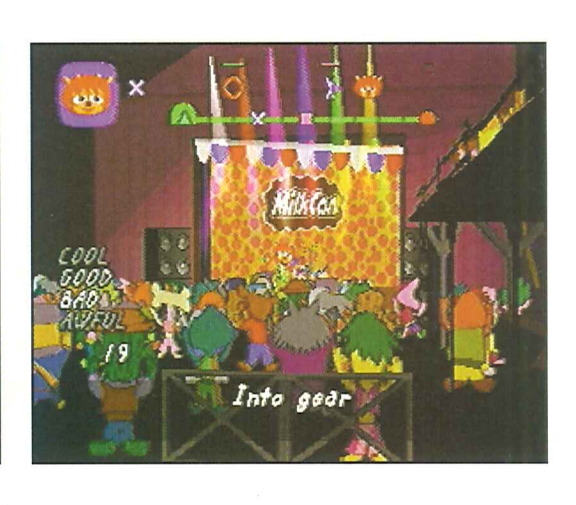
El estilo de las canciones ha cambiado por completo y se acabó lo de repetirse una y otra vez temas de rap: ahora podremos tocar melodías desde el más puro pop al heavy más duro, abarcando casi todos los géneros actuales, y, además, con la posibilidad de cambiar la escala de nuestra guitarra gracias a los objetos que vayamos consiguiendo.

Precisamente, serán las canciones uno de los aspectos más cuidados de este compacto, hasta el punto de que resulta difícil no moverse al ritmo de la música mientras jugamos. Todas ellas cuentan, además, con una divertidísima letra, que estará con los textos en castellano.

Otra de las novedades ha sido la inclusión de un mayor número de modos de juego, entre los que destacan la esperadísima opción para dos jugadores -en colaboración o en modo "battle"-, y la posibilidad de repetir cada nivel tomando el control del propio Parappa.

Además, se ha revisado el sistema de puntuación de nuestras intervenciones, que permiten ahora una mayor improvisación (ya que se puntúa cualquier combinación que tenga un ritmo acorde con las canciones), e incluso tendremos la posibilidad de interpretar ➤





- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 pts.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Un juego con historia









Acompañado por unas simpáticas CGs, y narrado en nuestro idioma, el argumento del juego resulta realmente desternillante. Las aventuras y desventuras de una guitarrista que llega tarde al concierto de su grupo, y los personajes que se cruzan en su camino, nunca habían sido tan alocadas... ni tan divertidas.

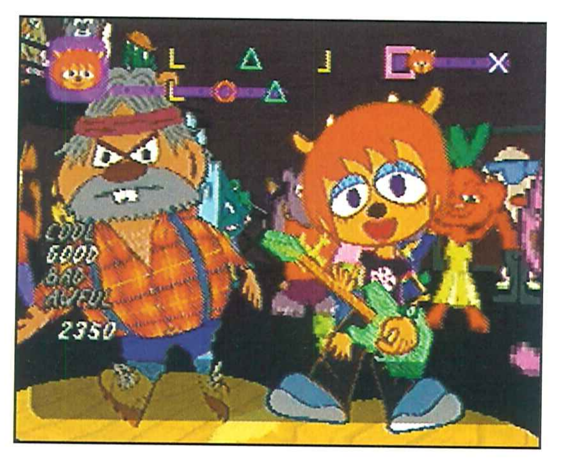


Aunque ahora las canciones corresponden a géneros musicales muy variados, si demostramos la suficiente habilidad podremos repetirlas todas pero a rirtmo de rap controlando a nuestro viejo amigo Parappa.



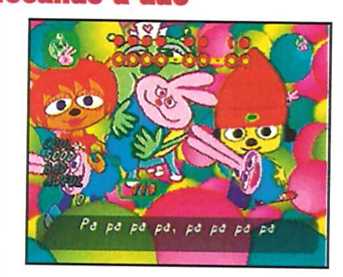


El mecanismo es el mismo que el de «Parappa The Rapper»: pulsar las TECLAS al son que nos tocan. Sin embargo, ahora se ofrece una gama de ESTILOS MUSICALES mucho mayor.



Por primera vez en un juego de este tipo, se nos valorará cualquier combinación que "suene bien". De este modo, el juego permite seguir las indicaciones de nuestros "maestros" o improvisar con la guitarra.

Tocando a dúo









Con una segunda guitarra, o rapeando con Parappa, el esperado modo para dos jugadores es la estrella de este compacto. El doble de ritmo y el doble de diversión nos aguardan en el modo cooperativo o el "battle", en el cual restamos puntos a nuestro contrario con nuestros acordes.







Solos y punteos









Si demostramos ser unos grandes guitarristas y conseguimos alcanzar una puntuación "cool", el juego nos recompensará con la posibilidad de desmarcarnos de la canción y tocar un solo. Si hemos logrado mantener el ritmo durante un buen rato, veremos desaparecer hasta el escenario.



Alternativas:

El primer «Parappa» queda muy por debajo de esta segunda entrega. Si lo que buscas es un buen juego musical, sólo los espectaculares bailes de «Bust a Groove» pueden hacer sombra a los de este lanzamiento de Sony, aunque no resulten tan alocados ni divertidos.



Todos los personajes del juego tienen un gracioso aspecto de papel.

Gráficos: 80

Aunque la realización gráfica no es sorprendente, el juego posee un aspecto realmente simpático, sólo empañado por la excesiva pixelación de algunos objetos y personajes, y por cierta brusquedad en los movimientos.

Sonido: 95

Música de ensueño, que recorre todos los géneros del momento. El sonido de la guitarra resulta magistral, y los solos permiten recorrer casi todas las escalas reales.

Jugabilidad: 84

El pad de control permite todas las combinaciones posibles para imitar a un instrumento real, aunque algunos movimientos se hacen un poco complicados.

Diversión: 87

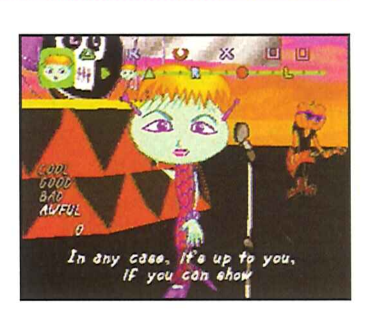
No podrás dejarlo hasta descubrir todos sus niveles y personajes ocultos. Si tienes un amigo, el modo multijugador proporciona horas de diversión sin fin.

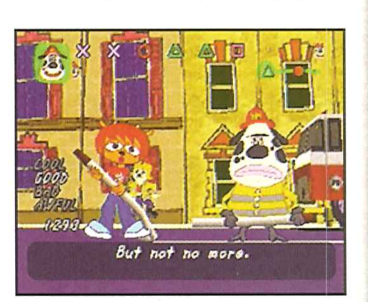
Opinión:

Somos conscientes de que «Um Jammer Lammy» es un juego muy especial, que se sale de los cánones establecidos y que, por tanto, es posible que a mucha gente les deje completamente fríos. Sin embargo, a nosotros personalmente nos ha encantado y se ha convertido en uno de los títulos más jugados en nuestra redacción. Sin duda es un juego pensado exclusivamente para los amantes de la música y para quienes lleven el ritmo en el cuerpo, pero si presumes de estas dos cualidades, no puedes dejarlo pasar.



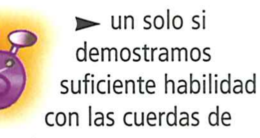






Los escenarios en los que debemos tocar son de lo más extraño, desde un jardín de infancia, hasta la cabina de un avión.





➤ un solo si demostramos suficiente habilidad con las cuerdas de nuestra guitarra.

Pero si hay algo que se ha mantenido intacto es la diversión y la originalidad de que hizo gala su primera parte.

La genialidad de las situaciones, el carisma de los personajes y, sobre todo, la marcha que desprenden todas sus canciones consiguen que jugar a «Um Jammer Lammy» se convierta en una auténtica delicia, especialmente en el modo multijugador.

Sencillamente genial, este compacto contiene todo lo que le faltaba a su primera parte para convertirse en uno de esos juegos que dejan huella y que se hace imprescindible para los amantes de la música.

David Martínez

¡Este verano no querrás salir de casa!



DRAGON BALL GT

SEGUNDA ÉPOCA

LA SERIE EN VÍDEO

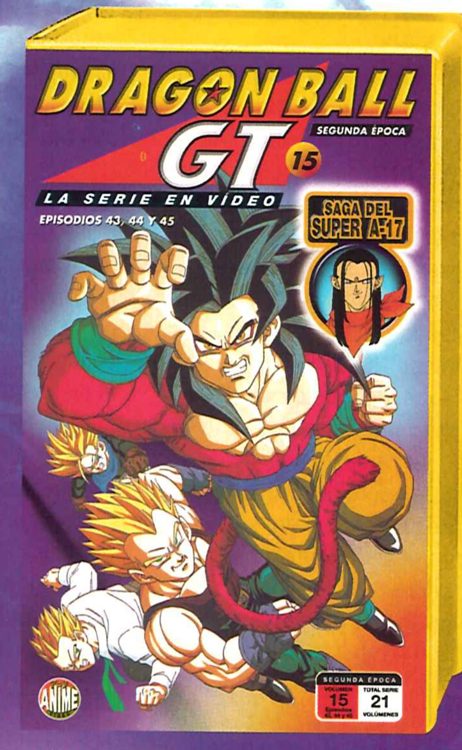


Un nuevo A-17 ha vuelto para vengarse...



Dragon Ball GT 16

A la venta a partir del 31 de Agosto



Dragon Ball GT 15

A la venta a partir del 21 de Julio



COMPLETA TU COLECCIÓN



Dragon Ball GT 14



Dragon Ball GT 13



Dragon Ball GT 12





Dragon Ball GT 11



MANGA FILMS

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33

www.mangafilms.es/dragonballGT

¿Sabes que tengo un Ferrari en casa?

Si te preguntas qué siente Schumacher al conducir su Ferrari a 300 Km/h, Nintendo puede hacer algo por ti. Cuando pruebes el realismo de este simulador, lo único que envidiarás del piloto alemán será su sueldo.







La primera parte de «F-1 WGP» ya sentó las bases de un estilo que pasaba por reproducir el campeonato de fórmula 1 con el máximo nivel de detalle.

Intentó igualarlo Ubi Soft con su excelente «Mónaco GP2», pero ni siquiera ellos pudieron seguir la estela del flamante bólido de Nintendo.

A falta de otros contendientes, estaba cantado que no veríamos nada mejor hasta que los programadores de Video System se propusiesen superarse a sí mismos con la segunda entrega del juego.

A los que conozcáis el cartucho original os costará imaginar qué tipo de mejoras pueden haber introducido en «F-1 WGP 2» para que resulte un juego aún más realista. Y lo cierto es que las novedades no son rompedoras, pero sí que podemos encontrar algunos detalles destacables.

CURVAS MÁS ASEQUIBLES

Una de las quejas más repetidas de la primera parte se refería a su difícil control, ya que en su afán de imitar la conducción real de un fórmula 1, el juego no perdonaba el más mínimo fallo en las curvas. Las carreras resultaban una experiencia muy estimulante después de horas de práctica, pero los jugadores ocasionales pasaban más tiempo en las cunetas del circuito que sobre la propia carretera.

Ahora no ocurre lo mismo, porque el control se ha hecho más asequible. Nos sigue obligando a medir bien nuestra velocidad en los giros, pero ya no hace falta entrenar durante días para poder ganar un Gran Premio.

Paradójicamente, esta mayor sencillez al volante es compatible con un aumento evidente de la velocidad, ya que el paso de las imágenes es ahora más rápido. Sin embargo, hay que decir que el engine del juego sigue siendo el mismo y que los escenarios resultan prácticamente idénticos a los del primer juego. De esta forma, sigue asegurada la reproducción casi fotográfica de los circuitos y bólidos reales, e incluso estos últimos tienen una mayor presencia en pantalla.

Por otra parte, la aportación del Expansion Pak se refleja únicamente en la opción de ver repetidas hasta 16 vueltas, en lugar de la última con la que nos debemos conformar si no lo utilizamos.

Otras novedades en el apartado gráfico son la introducción de una nueva cámara para utilizar durante las carreras, con lo que su número sube hasta seis (tres interiores y otras tantas exteriores), y de otra más a vista de pájaro para las repeticiones.

En cuanto a las opciones del juego, el modo estrella sigue siendo el Grand Prix, que nos permite seguir una temporada de principio a fin con los datos actualizados del ►



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Los desafíos: ¿te crees capaz?









El modo desafío nos pone ante 15 situaciones de carrera, tomadas del campeonato real del 98, que tenemos que superar. Son retos de velocidad (importa ante todo lo rápidos que seáis), tácticos (carreras en las que cuenta la estrategia) y también mecánicos (debéis afrontar distintas averías del coche). Se trata de una propuesta intensa y, sobre todo, muy adictiva.



Esta vista desde el interior de la cabina ofrece imágenes muy espectaculares. Sin embargo, para jugar con ella hay que tener buenos reflejos, porque la visibilidad es reducida y las curvas se nos echan encima muy rápido.

No hay nadie que ofrezca una SIMULACIÓN TAN REALISTA como la de «F-1 WGP II». Reproduce casi FOTOGRÁFICAMENTE los circuitos y bólidos del mundial, y sus MODOS DE JUEGO nos hacen sentirnos un piloto más.



En el juego aparecen los 16 circuitos que componen el campeonato de fórmula 1. Su aspecto es impecable, pero los escenarios que han utilizado son casi idénticos a los de la primera parte.









La forma de conducir de nuestros rivales ha cambiado respecto a la primera parte. Ahora es mucho más habitual que el bólido que va delante nuestro arriesgue en las curvas y termine derrapando.



El modo retransmisión sirve para seguir una carrera poniéndonos en el papel de un realizador de TV. En vez de pilotar, vamos cambiando de cámara para disfrutar de las mejores imágenes.

NINTENDO 64

novedades

F-1 World Grand Prix II

La autoescuela de los campeones





Una de las novedades que presenta «F-1 WGP II» es esta opción para seguir un tutorial que nos enseña cada circuito paso a paso. Activándolo podemos enterarnos de cuáles son las curvas más difíciles, en qué lugares tenemos que frenar y en qué otros podemos acelerar a fondo. La traducción de los textos nos permite seguir sus consejos sin problemas.



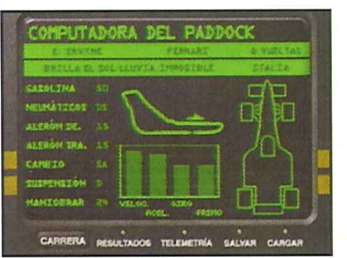
El juego tiene la licencia oficial de la FIA, y eso permite que estén los 22 pilotos y las 11 escuderías reales del mundial. Los datos que incluye son los de la temporada 98, así que no ha dado tiempo a que entren Gené y De la Rosa.

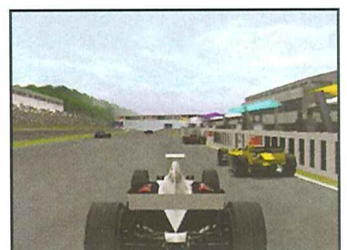


El control en las curvas se ha mejorado para que no cueste tanto mantenerse en la pista. Sin embargo, todavía debemos frenar a tiempo y seguir bien la trazada si no queremos acabar en la cuneta.











Una vista de estreno





A las cinco vistas que tenía la primera parte se les ha sumado una nueva, que sitúa la cámara justo detrás y por encima de la cabina del piloto. Con ella, ahora podemos elegir entre tres perspectivas interiores y otras tantas que muestran la carrera desde el exterior del vehículo. La apariencia del bólido resulta un poco rara, sobre todo a la hora de tomar las curvas, pero se conduce bastante cómodo.

➤ campeonato del 98. Sesiones de entrenamiento de viernes y sábado, rondas clasificatorias y ajuste de las condiciones ideales del coche, son el aperitivo previo al plato principal, que es la disputa del Gran Premio.

El resto del juego se mantiene más o menos igual, con las imprescindibles carreras de exhibición y a dobles, además de dos modos marca de la casa: el interesante y adictivo desafío, y la potenciada retransmisión, una opción para los más fanáticos, capaces de disfrutar de una carrera como simples espectadores.

No debemos pasar por alto que la traducción de los textos es un alivio a la hora de moverse por los menús para los que no tengan un nivel de inglés excesivamente alto.

EL MEJOR SIMULADOR, PERO...

Por todo lo que os hemos contado, está claro que si todavía no tenéis ningún juego de fórmula 1, sabed que la oferta de «F-1 WGP II» es superior a cualquier otra.

La duda surge con respecto a la primera parte, ya que este juego se trata más que nada de una actualización del original. Se han hecho algunas mejoras en el apartado técnico, pero ninguna toca el corazón de lo que ya vimos hace un año. Por eso, si sois unos auténticos fanáticos de la fórmula 1, compraros el segundo «F-1». Si podéis pasar sin los datos más recientes, el primero es muy parecido (quizás algo más difícil), pero cuesta bastante menos. La elección es vuestra.

Javier Abad









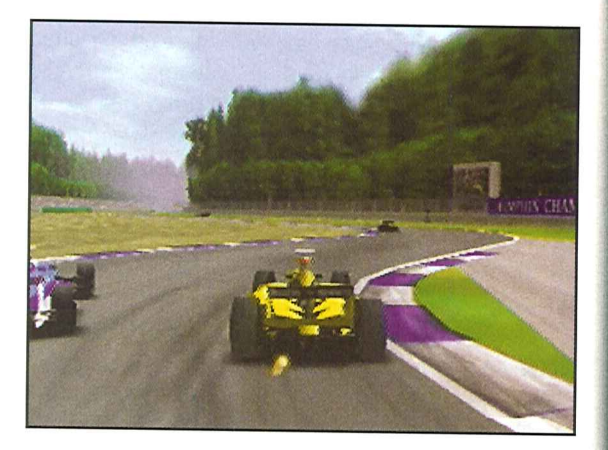


El clima influye mucho en la carrera. Hay que estar pendiente del hombre del tiempo para que la lluvia no eche por tierra nuestras aspiraciones.

Alternativas: *Si no sois muy exigentes con la actualización de los datos, el primer «F-1 WGP» sigue siendo una opción excelente, y más ahora que está en la serie Players Choice. «Mónaco GP2» también es un gran juego, aunque no tiene pilotos y escuderías reales.*

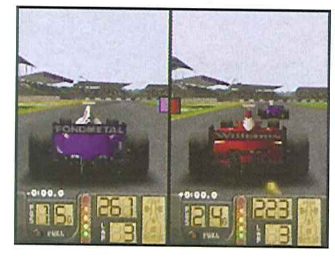


El realismo máximo se consigue activando la opción que contempla los daños del coche. Claro, que nos arriesgamos a que nuestro bólido acabe de esta forma.



«F-1 WGP II» es MEJOR que su ANTECESOR, pero las novedades que incluye afectan a ASPECTOS SECUNDARIOS del juego.

Piques a 250 Km/h





El modo versus nos permite competir frente a frente con un amigo, sin más pilotos corriendo en el circuito. Podemos elegir entre partir la pantalla en horizontal o en vertical, y también activar una opción para que la consola ayude al que va detrás. Al final, también podemos ver repetida la última vuelta de cada uno.

Gráficos: 96

El realismo de los circuitos sigue elevado a la máxima potencia, y los bólidos tienen más presencia que en la primera parte. Las repeticiones parecen imágenes de TV.

Sonido: 88

El ensordecedor rugido de los bólidos durante las carreras es lo que oímos habitualmente.
La música juega un papel menor, y las voces de los boxes no están traducidas. ¡Que lástima!

Jugabilidad: 93

Han rebajado la dificultad del control lo justo para que se pueda jugar mejor, pero sin perjudicar el nivel de exigencia. Si todavía os parece difícil, podéis usar la ayuda en el freno y la aceleración.
La traducción de los textos también es un punto favorable.

Diversión: 95

Un juego casi perfecto para los que buscan un simulador que no haga concesiones al arcade. El modo Grand Prix es inagotable, y los desafíos aparecen como una alternativa muy adictiva.

Opinión:

Tomado aisladamente, está claro que «F-1 WGP II» es el simulador de fórmula 1 más realista que podemos encontrar en cualquier consola. Lo que ocurre es que al juzgarlo no podemos olvidar que ya apareció una primera parte, y que las diferencias entre ambas afectan a aspectos laterales, pero no tocan la esencia del cartucho. Por eso, la valoración global baja con respecto a la de sus otros apartados. Es un juego que progresa, no un juego nuevo.

Valoración 90

Ahora que aprietan los calores del verano, Sony nos propone bajar un poco las temperaturas echándonos unas divertidas carreras con uno de los juegos más refrescantes del momento: «Speed Freaks».

Con ruedas y a lo loco





Su propuesta no tiene ninguna complicación aparente: se trata de un sencillo juego de carreras de mini-karts, en el que nuestro único objetivo será correr lo más rápido posible y valernos de cuantas artimañas (e items) podamos para llegar a la meta en primera posición.

Hay seis simpáticos personajes disponibles para elegir, cada uno de ellos con unas características de conducción propias (que, por cierto, en la práctica se pueden apreciar en la maniobrabilidad y aceleración), más algunos otros personajes ocultos, con los que tendremos que competir en un total de 12 pistas (4 en cada nivel de dificultad).

Además, contaremos con la inestimable ayuda de multitud de items repartidos por los circuitos, que facilitarán nuestra tarea o dificultarán la de los demás. Entre ellos están un turbo, una ametralladora, misiles autodirigidos, o incluso un camuflaje óptico al más puro estilo «Metal Gear Solid».

NUEVO PARA PLAYSTATION. Como veis, la propuesta de «Speed Freaks» recuerda mucho a la de «Super Mario Kart 64» para N64, pero sí es muy novedosa en PlayStation, donde apenas existen juegos de este tipo. Además, simplemente valorando su calidad, en forma de un correcto apartado gráfico y una jugabilidad a prueba de bomba, ya sería suficiente para merecer una buena crítica.

Sin embargo, las virtudes de este título no acaban aquí, ya que otro aliciente que presenta «Speed Freaks» es la posibilidad de jugar partidas de hasta 4 jugadores simultáneos mediante la utilización del adaptador multitap

Vamos, que se trata de un buen título para jugar en solitario, pero que sin duda alcanza sus mayores cotas de diversión cuando jugamos en compañía de unos cuantos colegas.

Es evidente que Sony ha querido ocupar con este juego un espacio hasta ahora algo descuidado en su consola: el de los juegos de carreras que apuestan por la diversión más sencilla y directa. Y, sin duda, ha cumplido con creces su objetivo.

Roberto Ajenjo

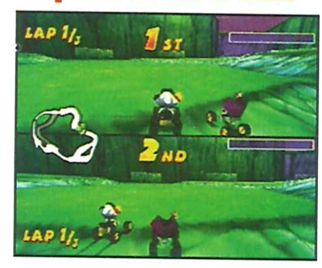
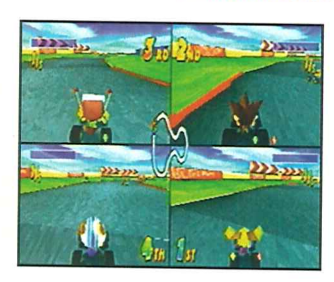




Tipo: **Velocidad**
Compañía: **SCEE**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **8.495 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Multiplica la diversión

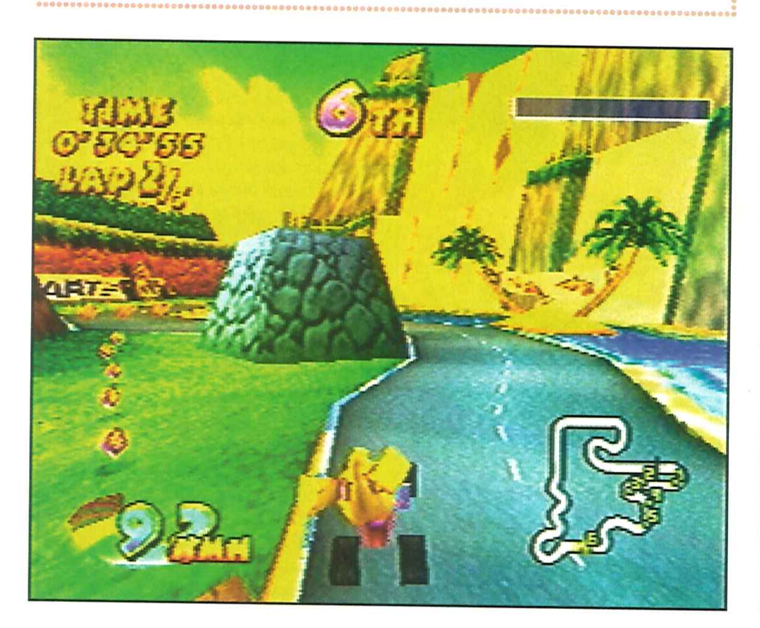
Si disponéis de un multitap, no dejéis de jugar a «Speed Freaks» con otros tres amigos, pues aquí es donde viviréis los mejores momentos con este juego. No hay nada como atizarle un bombazo al coche de un colega para descargar adrenalina...




Las 12 pistas del juego nos hacen visitar los escenarios más variados, todos ellos dotados de un gran colorido.




«Speed Freaks» es un juego para todos los públicos, pero los más jóvenes serán quienes más lo disfruten.





Alternativas: «Bomberman Fantasy Race» es lo más parecido, pero posee un nivel gráfico inferior y carece del divertidísimo modo multijugador.



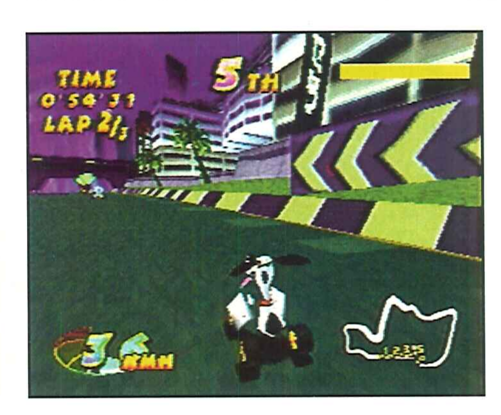
PlayStation necesitaba un juego de carreras de este tipo: SENCILLO, COLORISTA y muy DIVERTIDO. «Speed Freaks» resulta IDEAL para disfrutarlo en COMPAÑÍA.









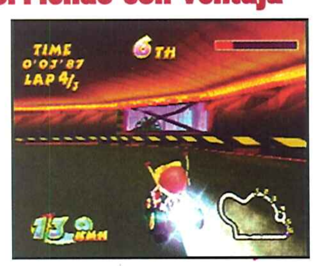


Como veis, no se han complicado mucho al diseñar los karts. El punto fuerte de «Speed Freaks» es la jugabilidad.



La inercia de estos vehículos en las curvas es un poco difícil al principio, pero después resulta incluso una ventaja.

Corriendo con ventaja





Los items que encontramos repartidos a lo largo de cada circuito tienen gran importancia en el desarrollo de las carreras. Una mancha de aceite bien colocada en la última vuelta, o una bola de energía correctamente dirigida, puede hacernos pasar de la primera posición a la última en un santiamén.



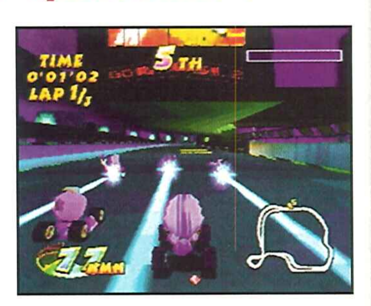
Una JUGABILIDAD a prueba de multas es el PUNTO FUERTE de «Speed Freaks».



El más que correcto paso de imágenes hace que la sensación de velocidad general sea bastante alta.



¡Última vuelta, último puesto! Tendremos que acelerar a fondo para mejorar nuestra clasificación.



En los circuitos nocturnos es donde mejor se aprecian los destellos de luz que emiten nuestros disparos.

Gráficos: 79

Su sencillez, que alcanza el cénit en el diseño de los karts (compuestos sólo por 4 ruedas y el volante), se ve compensada por el gran colorido de los decorados.
La buena sensación de velocidad eleva el tono general.

Sonido: 74

Correcto. Sus melodías no son ningún prodigio, pero acompañan perfectamente las carreras con un estilo simpático y alegre.
Los efectos mantienen el nivel.

Jugabilidad: 85

Aunque acostumbrarse a la fuerte inercia de los vehículos al derrapar en las curvas puede resultar un poco dificilillo al principio, después es una auténtica gozada.
Un juego sencillo y directo, sin apenas complicaciones.

Diversión: 86

Es el punto fuerte del juego.
Su concepto permite disfrutar de él desde el primer momento, sobre todo si jugamos con uno, dos o incluso tres amigos.

Opinión:

«Speed Freaks» sabe hacerse divertido desde el primer momento, y cualquiera de sus modos puede tenerte pegado a la pantalla durante mucho tiempo, aunque, sin duda, es en sus modos multijugador donde este juego despliega su máximas cualidades. Evidentemente en el género de la velocidad hay cosas mucho más sofisticadas y completas, pero cualquiera puede pasar un muy buen rato con este juego, especialmente los más jóvenes o quienes huyan de las complicaciones.

Valoración 84

Directo al blanco de la diversión



La escasez de títulos compatibles con la pistola de luz de PlayStation, nos hace recibir con alegría la llegada de la secuela de uno de los juegos más extravagantes y divertidos que hemos podido disfrutar empuñando una "Gun Con 45".

Al igual que ocurría en la primera parte, el desarrollo de «Point Blank 2» presenta una sucesión de pequeños e inconexos niveles en los que debemos demostrar nuestra puntería y rapidez de reflejos.

En cada una de las 70 fases que componen el juego, los programadores han hecho gala de una impresionante imaginación. Los escenarios resultan de lo más variopinto y deberemos disparar sobre objetivos que van desde ninjas de cartón a peluches de feria, pasando por una cantidad tan enorme de objetos y bichos que sería imposible resumirlos en estas páginas. Lo único que tienen en común todas las pruebas es que resultan muy simpáticas y divertidas, y que la violencia está exenta en todas ellas.

«Point Blank 2» incluye, además, nuevos modos de juego, entre los que destacan la posibilidad de disputar un torneo con 4 amigos, apostar las casillas de un curioso tablero con nuestros oponentes, o el estilo "endurance", en el que debemos subir los pisos de una gigantesca torre a base de superar pruebas de tiro.

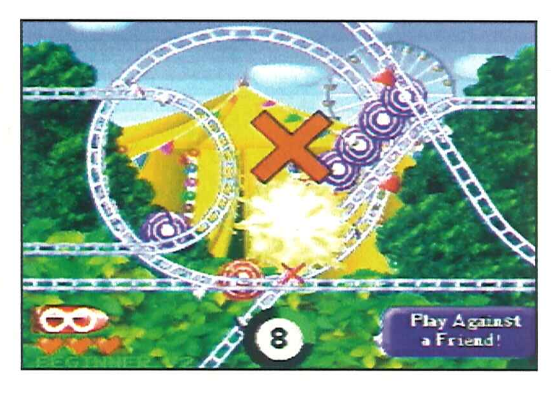
TAMBIÉN UNA AVENTURA.

Por si eso fuera poco, del mismo modo que pudimos visitar "Gunbullet Island" en la versión anterior, esta vez podremos disfrutar de una curiosa aventura en un parque de atracciones. El sistema de juego será una mezcla entre los juegos clásicos de rol -con infinidad de pasillos por recorrer- y las pruebas del modo arcade, y contaremos con items, diálogos con personajes y demás elementos típicos de este tipo de juegos.

Pese a su sencillez gráfica y a su parecido con la primera parte, nos encontramos ante el juego de disparos más variado y divertido que existe para PlayStation. Una oferta ineludible para quienes gusten de poner a prueba su puntería.

David Martínez







- Tipo: **Disparos**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.** **(12.900 con pistola)**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

El doble de diversión









La mayor parte de los niveles de «Point Blank 2» están diseñados para permitir la participación simultánea de dos jugadores, con 2 pistolas de luz o con 2 pads. Acción y diversión por partida doble.



Cualquier connotación violenta se ha eliminado intencionadamente, de forma que a lo más real que tendremos que disparar será a unas siluetas de cartón.

Alternativas: *La primera parte es muy similar, pero ha quedado ampliamente superada. «Time Crisis» es un juego más realista y de una mayor calidad, aunque «Point Blank 2» es mucho más simpático y desenfadado.*

«Point Blank 2» ofrece varios modos de juego que le otorgan una gran variedad, aunque todos están basados en el" apunta y dispara".









El diseño de cada nivel rebosa sentido del humor. En este caso, tendremos que esquilar unas cuantas ovejas a golpe de pistola en un tiempo récord.

Su SIMPATÍA y su gran número de NIVELES, hacen de «Point Blank 2» un juego de disparos muy RECOMENDABLE.



Rol en el parque de atracciones









Al más puro estilo de los juegos de rol, uno de los modos de juego nos invita a vivir en un parque una aventura que se desarrolla mediante una serie de atracciones formadas por enormes pasillos, en los cuales tendremos que mostrar nuestra puntería, recoger objetos e interrogar a los personajes que nos encontremos.

Gráficos: 73

Escenarios y personajes muestran un aspecto muy simpático, acorde con el estilo desenfadado del juego. Sin embargo, algunos defectillos como la pixelación de objetivos o la brusquedad de ciertos movimientos, empañan un poco este apartado.

Sonido: 77

Las melodías de cada nivel, el sonido de los disparos, los objetos al romperse, el quejido de nuestros personajes... todo, absolutamente todo, desprende un genial sentido del humor.

Jugabilidad: 84

La respuesta de la "Gun Con 45" es excelente. Eso sí, el juego resulta mucho más difícil con el pad de control.

Diversión: 87

Sin duda se trata del juego de disparos más entretenido que se puede disfrutar sobre una consola. Su gran número de pruebas, los diferentes modos de juego y la impagable opción multijugador, lo hacen irresistible.

Opinión:

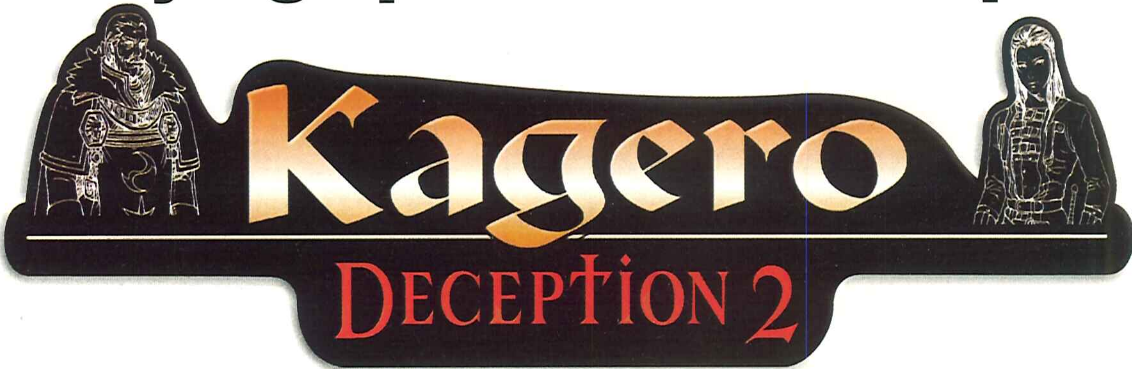
Acción y diversión a raudales (tanto para un jugador, como para dos), y un desbordante sentido del humor convierten al último trabajo de Namco en el juego de pistola más divertido. Este compacto lleva al límite las propuestas de su antecesor, ofreciendo un mayor número de pruebas, nuevos modos de juego y manteniendo intacta una diversión incuestionable. Imprescindible para los poseedores de una "Gun Con"... o un buen motivo para hacerse con una.

Valoración 84



Estrategia y aventura se mezclan en este juego basado en la colocación de trampas para acabar con el enemigo al más puro estilo "Sólo en Casa", aunque con un planteamiento totalmente gore.

Un juego para hacer trampas



Este juego es la segunda parte de un original título de rol y estrategia en 3D, lanzado hace aproximadamente un año y medio para PlayStation, llamado «Devil's Deception». En él, bajo una trama argumental bastante oscura que nos ponía del lado de "los malos", se nos invitaba a interactuar con multitud de personajes, mientras colocábamos todo tipo de trampas para acabar con nuestros enemigos en las salas de un castillo diseñado por nosotros mismos.



Pues bien, «Kagero: Deception 2» continúa básicamente con las bases de esa primera entrega, aunque se han aportado algunos cambios que los diferencian.

En principio, se ha abandonado la vista subjetiva por la tercera persona, que ahora nos permite ver a la protagonista, (la cual, por cierto adolece de una animación algo pobre).

Por otra parte, se ha reducido bastante el componente rol que antes poseía, si bien el argumento (que está en inglés) sigue teniendo bastante importancia en el juego. De hecho, «Kagero...» tendrá 5 finales diferentes dependiendo de nuestras acciones.

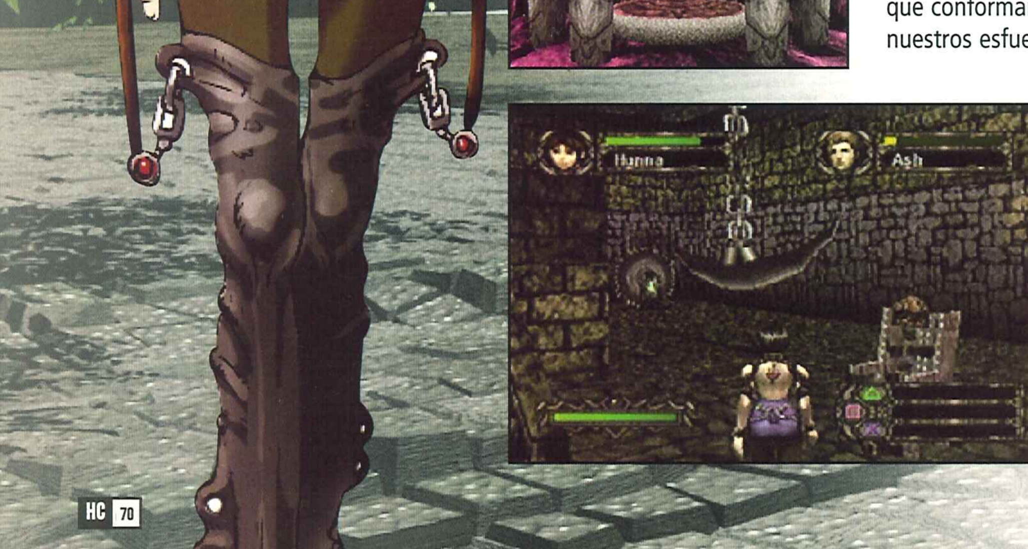
Finalmente, la parte de estrategia se ha reducido a la colocación de las trampas, que se han convertido en el objetivo principal del juego.

De esta forma, en las 30 fases que conforman esta aventura, nuestros esfuerzos se centrarán principalmente en adquirir trampas, que luego distribuiremos por las salas del castillo (un máximo de 3 en cada sala), y activaremos cuando un infeliz enemigo pase por su radio de acción. Ojo: la mayoría de ellas son un poco "gore", y la sangre está a la orden del día, por lo que hay que considerar a «Kagero...» como un título no recomendable para menores.

NUESTRA OPINIÓN.

Lo cierto es que este juego tiene un atractivo innegable, además de contar con un apartado técnico bastante correcto. Sin embargo, a medida que avanzamos descubrimos que la mecánica de juego es exactamente la misma en todas las fases, y por tanto termina por hacerse algo pesado y repetitivo. Un problema bastante importante que acaba por reducir el indudable atractivo que ofrece inicialmente su original planteamiento.

Roberto Ajenjo





- Tipo: **Aventura / Estrategia**
- Compañía: **Tecmo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Tú decides cómo continuará





El argumento, aparte de ser bastante interesante y estar bien elaborado, cobra mucha importancia en el juego, ya que nuestras decisiones podrán llevarnos a 5 finales distintos. Lamentablemente, los textos no han sido traducidos al castellano.



Los enemigos nos atacarán de muy diversas formas: podrán utilizar espadas, flechas, mazos... o incluso conjuros con efectos tan extraños como éste, en el que toda la pantalla se pone borrosa.





Entre fase y fase podemos adquirir nuevas trampas, cada vez más poderosas y mortales.

El sistema de juego consiste en colocar 3 trampas en cada sala del castillo y activarlas cuando consigamos que un enemigo pase cerca de ellas.



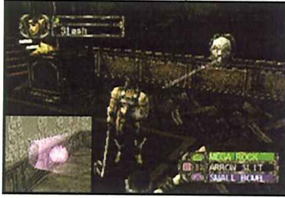








Las trampas, protagonistas







Hay tres clases: Las rosas suelen ser flechas u otros proyectiles lanzados desde los muros. Las verdes pueden ser rocas o alguna clase de gas que cae del techo, y las azules, que se colocan en el suelo, van desde bombas hasta cepos para oso.

Alternativas: *La oferta de este juego es muy particular, por lo que, exceptuando la anterior entrega, no hay ninguna alternativa clara. O te atrae la idea o no te atrae la idea.*



La mecánica de este juego es muy MUY ATRACTIVA, pero con el tiempo termina por hacerse UN POCO REPETITIVA.

Gráficos: 81

No son un prodigio de espectacularidad pero están a buena altura, en especial los personajes, muy bien texturizados. Las animaciones, sin embargo, resultan algo forzadas.

Sonido: 82

Las melodías de estilo gótico dan un ambiente muy tétrico y apropiado para la acción, que se unen a unos efectos de sonido bien conseguidos.

Jugabilidad: 79

Manejar a la protagonista y colocar las trampas es cosa fácil, pero pasar algunas fases os costará sudar tinta, ya que la dificultad crece exponencialmente.

Diversión: 80

Gran paradoja: sus 30 fases de alta dificultad alargan la vida del juego pero, por otra parte, su repetitiva mecánica la disminuye. De cualquier forma, si os atrae el tema, hay juego para rato.

Opinión:

No se puede decir que este juego carezca de alicientes para agradar: buen argumento, un original sistema de juego, correcta calidad técnica, algo de "gore"... (para los que les guste, claro).
Sin embargo, en su contra también tiene algunos puntos negros, como el no estar traducido, su repetitiva mecánica... o el "gore" (para los que no les guste).
En cualquier caso, se trata de un buen juego que puede llegar a hacerse bastante adictivo siempre y cuando te guste su mecánica.



- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Spaco**
- Precio: **10.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

¿Quién se llevó la kriptonita?

SUPERMAN

El hombre de acero debuta en N64 con un juego impropio de su fama. La única explicación es que haya sido programado por Lex Luthor, su peor enemigo.

Un montón de preguntas nos asaltan tras comprobrar el estropicio que le han causado al pobre Supermán: ¿cómo se puede desperdiciar así una licencia tan atractiva? ¿en qué estaban pensando los programadores cuando hicieron este juego? ¿cómo se explica que este título se esté vendiendo tanto en EEUU?

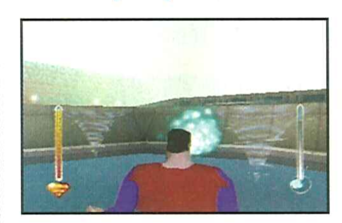
«Superman» pretende ser una aventura de acción al estilo de los cómic de siempre, pero fracasa en el empeño debido a un pésimo planteamiento, puesto en práctica con unos recursos técnicos impropios de nuestros días.

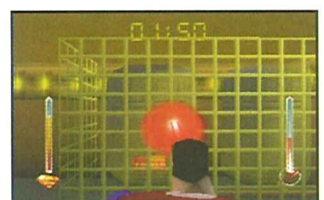
El desarrollo alterna fases de vuelo con otras de acción propiamente dicha. Sin embargo, el avance resulta tan poco imaginativo y las situaciones son tan ingenuas, que el aburrimiento se desliza bajo la capa de nuestro héroe.

Las cosas se agravan todavía más por la deficiente puesta en escena. Escenarios vacíos, texturas casi planas, lentitud de movimientos y unas animaciones que han provocado carcajadas en la redacción, son sólo algunos de sus pecados. Para que os hagáis una idea del nivel, los enemigos más comunes son simples formas pintadas de negro, en un alarde de "cutrería" sin precedentes.

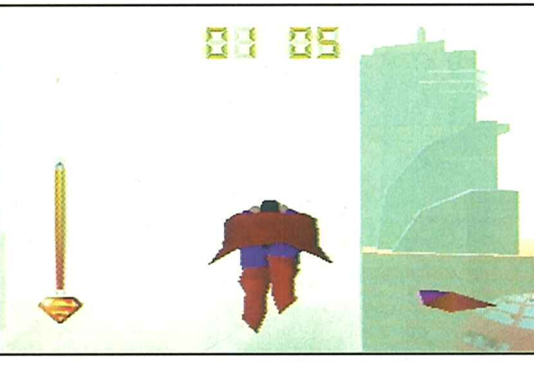
Terminamos repitiendo la clásica expresión: "¿Es un pájaro? ¿es un avión?". No, lamentablemente, es el peor juego de Nintendo 64 que ha pasado por nuestras manos.

Mira lo que puedo hacer

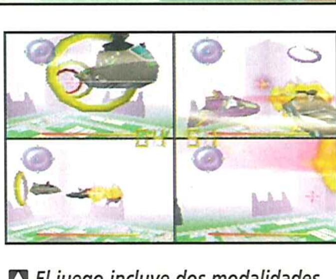




Los superpoderes de Superman están incluidos en el juego, pero sólo podemos usarlos después de recoger el ítem correspondiente. La visión de rayos X, el superaliento o la supervelocidad son algunas habilidades que contribuyen a que la acción resulte un poco menos insulsa.



«Superman» alterna estas fases de vuelo con las de acción. Parece como si nuestro superhéroe eligiese siempre un día nublado para despegar, ¿verdad?



El juego incluye dos modalidades de duelos multijugador: combate y carreras. En la práctica, el caos se apodera por completo de la pantalla.

Gráficos:	40
Sonido:	35
Jugabilidad:	40
Diversión:	30

Opinión:

Lo de «Superman» sobrepasa todos los límites aceptables. Nos lo tomaríamos a broma si no fuera porque su precio supera las diez mil pesetas, y eso no le hará ninguna gracia a los despistados que piquen y se lo compren. Por eso quedáis avisados: «Superman» es el ejemplo perfecto de cómo no debe hacerse un videojuego.

Valoración 35

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Recordando viejos tiempos

CAPCOM GENERATIONS

Este recopilatorio de cuatro CDs nos sirve para recordar cómo eran los primeros juegos, aunque también nos ha hecho ver lo viejos que somos...

Capcom ha reunido en cuatro compactos toda una serie de clásicos de los primeros tiempos de la compañía. Puede que incluso muchos de vosotros ni siquiera hubiéseis nacido todavía cuando estos títulos estaban de plena actualidad.

En total, son trece los juegos que forman «Capcom Generations». Uno de los CDs contiene los que son más "primitivos" y al tiempo menos conocidos: «Sonson, «Vulgus», etc. En otro encontramos la serie «Ghosts'n Goblins», todo un clásico de la acción con scroll horizontal. Los amantes del mata-mata tienen al simple, pero inolvidable, «1942» como botón de muestra, mientras que la mejor acción bélica con vista aérea queda reservada para títulos como «Commando».

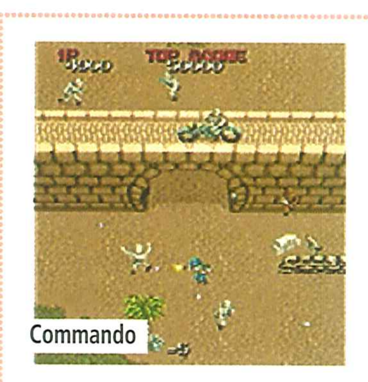
Evidentemente, el nivel gráfico de todos estos juegos está más que superado (¿alguíen sabía en estos años lo que era un polígono?), aunque muchos de ellos todavía son capaces de dictar alguna lección de jugabilidad sin necesidad de grandes florituras técnicas.

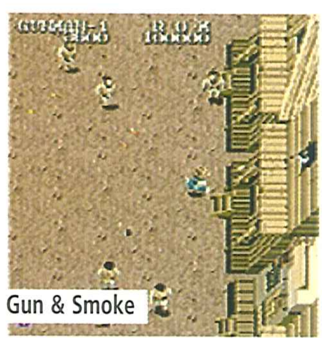
En definitiva, el atractivo de este recopilatorio está en repasar historia en plan nostálgico, o también en llevarnos a casa un carro de juegos a precio razonable.





«1942» y los dos «1943» nos traen disparos continuos y una moderada evolución gráfica.



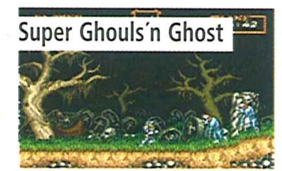




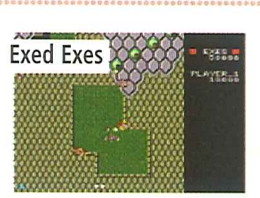
«Mercs» es el más adelantado. La propuesta de los otros dos varía en la época: actual o el lejano Oeste.

Ghost'n Goblins

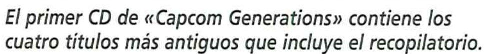


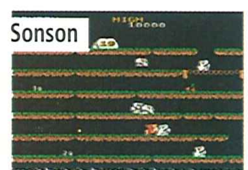


Con este disco se puede seguir la progresión de uno de los grandes clásicos de la acción con scroll horizontal.






El primer CD de «Capcom Generations» contiene los cuatro títulos más antiguos que incluye el recopilatorio.





Como veis son los más simples, tanto por su mecánica de juego como por su aspecto gráfico.

Gráficos:	45
Sonido:	40
Jugabilidad:	75
Diversión:	80

Opinión:

Pese a la puntuación que le hemos dado, no juzguéis a «Capcom Generations» como a un juego normal. Está claro que su calidad técnica no llega ni de lejos a la de las grandes obras maestras actuales, pero hay que valorarlo como una pieza de coleccionista que todavía puede ofrecer muchos momentos de diversión.



Luchando por la 'Portátile' Position

La versión para GB Color del juego de F1 que arrasó en N64 (y que este mismo mes recibe su segunda parte), nace con la clara intención de hacerse con el primer puesto de la F1 también en la portátil de Nintendo.





En la esquina inferior derecha se irán señalando los daños causados en el monoplaza en los alerones y las ruedas.

Al encender la consola, lo primero que nos sorprende es encontrarnos con unas secuencias digitalizadas a modo de intro. No es que tengan mucha calidad, la verdad, pero este detalle ya nos da una idea de las pretensiones de los programadores.

Y es que, en principio, al juego no le falta prácticamente de nada: tiene los 11 equipos oficiales del mundial de F1 de hace dos años, con su correspondiente pareja de pilotos reales en cada uno, que podrán pisar a tope el acelerador en cualquiera de los 16 circuitos del mundial incluidos.

También se mantienen los 4 modos de juego principales ya vistos en la versión para N64, es decir, Exhibición, Contrarreloj, Grand Prix, y el atractivo modo Desafío. Si bien este último modo, en el que se nos invita a resolver algunas situaciones reales vividas por algunos pilotos durante la pasada temporada, no es el modo principal del juego, sí se puede decir que es el más adictivo.

EMPEZANDO A CORRER.

Todo esto en la parte de la teórica. ¿Y en la práctica? Pues bien, «F1 World Grand Prix», en su versión para GameBoy Color, es un juego muy rápido, con un apartado gráfico bien cuidado (aunque se ralentiza bastante cuando hay 2 ó más coches en pantalla), y muy entretenido en cualquiera de sus modos, alcanzando sus mejores momentos en el Desafío.

Sin embargo, la jugabilidad es un aspecto un poco más delicado: La dificultad nos ha parecido un poco alta, pues para lograr alcanzar el primer puesto en alguna carrera tenemos que esforzarnos realmente a tope tanto en la propia carrera como en los entrenamientos. A esto se le unen algunas dificultades de control que resultan algo irritantes, sobre todo en los adelantamientos, pues rebasar a un coche se convierte en una misión harto complicada debido a la estrechez de la carretera.

Este aspecto es el que al final desvirtúa un poco los buenos aspectos técnicos del juego, dejándolo algo por debajo del rey de la velocidad, «V-Rally».

Roberto Ajenjo

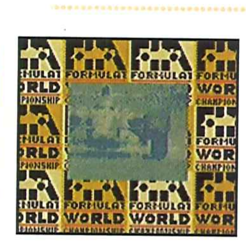


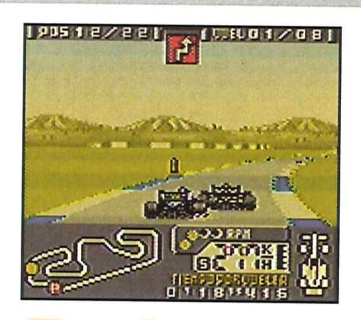
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

¡Imágenes de vídeo en GB Color!

Por primera vez en GB Color se ha incluido una intro con varios segundos de vídeo digitalizado. Su calidad no es excesiva, pero suponen todo un hito para la portátil.









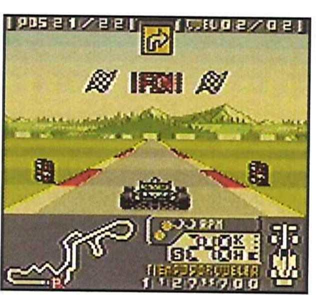


Correremos en todo tipo de condiciones climáticas, que nos obligarán a extremar las precauciones si no queremos acabar en la cuneta.

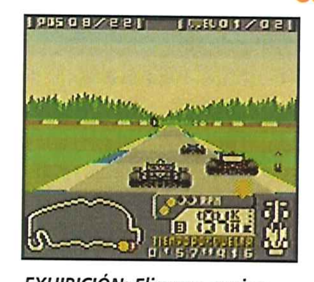


Antes de comenzar una carrera, es necesario afinar los reglajes de nuestro bólido, desde la configuración del cambio hasta el tipo de neumático.

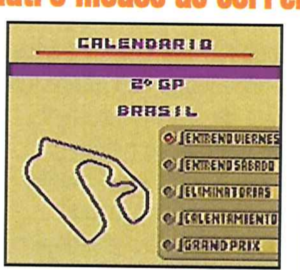
Alternativas: *Por su inmejorable jugabilidad y sus excelencias técnicas, sin duda la gran opción a tener en cuenta es «V-Rally». También está «Top Gear Rally», con el atractivo de su cartucho con función rumble incluida, pero queda por debajo de este simulador de F1.*



Cuatro modos de correr



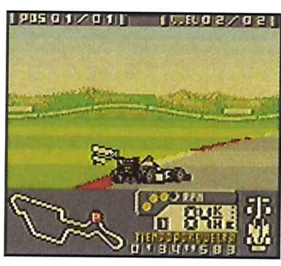
EXHIBICIÓN: Elige un equipo, un circuito, y participa en una carrera sencilla "por amor al arte", sin puntos ni clasificaciones de por medio.



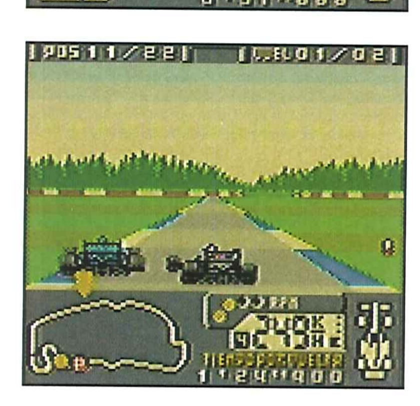
GRAND PRIX: El modo principal, en el que correremos el campeonato de F1 en sus 16 circuitos, con cualquiera de los 11 equipos reales disponibles.



DESAFÍO: Como en su hermano mayor, este entretenido modo nos propondrá algunas situaciones reales del pasado campeonato de F1, que tendremos que resolver.



CONTRARRELOJ: El habitual modo para correr en solitario, ideal para aprender los trazados de los circuitos, y mejorar poco a poco nuestros tiempos.





En su CONVERSIÓN a GameBoy Color, «F1 WGP» HA PERDIDO algo de la JUGABILIDAD de su hermano mayor.

Gráficos: 85

Los vehículos tienen un buen tamaño, y se desplazan a velocidades de auténtico vértigo, aunque tiene el problema de las ralentizaciones.
Mención aparte merecen las secuencias de vídeo de la intro, un broche de lujo para este apartado.

Sonido: 82

La calidad general está en la media, aunque el sonido constante y casi invariable de los monoplazas puede hacerse un poco pesado tras varios minutos de juego.

Jugabilidad: 78

Es el apartado menos conseguido por culpa de algunos problemas en el control de los monoplazas, que llegan a resultar bastante molestos. La dificultad para ganar carreras se nos antoja bastante elevada.

Diversión: 83

Pese a los mencionados problemas jugables, el juego puede resultar entretenido, especialmente en el modo Desafío, con el que se pueden pasar horas tratando de resolver las situaciones que nos propone el juego.

Opinión:

Esta versión para GB Color alcanza unas cotas lo bastante altas como para llevar con dignidad un nombre de tan alto rango. Sin embargo, en nuestra opinión, algunas limitaciones técnicas, unidas al problema de su discreta jugabilidad, no le van a permitir alcanzar la "pole" en la lista de juegos de velocidad para GBC, si bien sus atractivos modos de juego le mantendrán dentro del grupo de cabeza.

Valoración 82

Vuelven los marcianitos



Los aficionados a los matamarcianos de toda la vida, con scroll horizontal en 2D, están de enhorabuena: uno de los clásicos más famosos de la historia, «R-Type», ha llegado a GBC seguido de su pléyade de naves espaciales.



Si recogemos los items necesarios, podremos aumentar nuestro arsenal.

La portátil de Nintendo recibe la reedición e uno de los mejores clásicos dentro del género de los shoot'em up en 2D, la saga «R-Type».

Este cartucho contiene cinco modos de juego. Dos de ellos se corresponden con las dos partes que de este juego han aparecido a lo largo de la historia, en el formato original en blanco y negro; también hay dos modos más con los mismos juegos, pero en una versión "mejorada" en colores. El quinto modo corresponde a una versión que aúna las dos partes del juego en una sola, por supuesto también en color.

Respecto al juego en sí, como seguramente todos sabréis, se trata de un típico mata-mata en 2D, con un suave scroll horizontal continuo, en el que tendremos que controlar una pequeña nave que debe arrasar con toda una legión de enemigos, mientras esquivamos los multitudinarios ataques a que éstos nos someterán sin piedad. Además, podremos potenciar nuestras armas gracias a los numerosos items que encontraremos a lo largo de las difíciles fases que componen el juego, incorporando mejores disparos, bombas, etc.

Para regocijo de los nostálgicos y antiguos seguidores de este juego, «R-Type DX» mantiene intacta toda la espectacularidad y esplendor gráfico que le llevaron al éxito en la Master System de Sega, en aquellos tiempos en que la Game Boy aún daba sus primeros pasos.

Todo un clásico que apuesta sin tapujos por la acción y la jugabilidad más pura como bases para hacernos pasar un buen rato matando marcianitos, ya estemos en casa, en el campo o en la playa. Y además, en colores.

Roberto Ajenjo

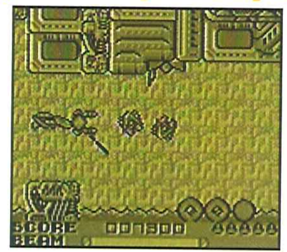


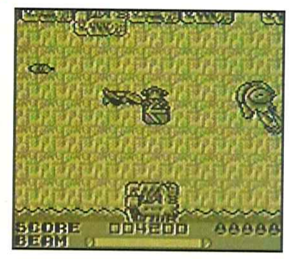




- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Bits Studios**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Aquellos viejos tiempos





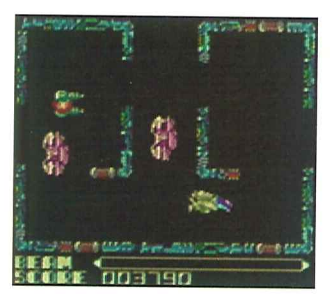
Para los más nostálgicos (o, sencillamente, para los que no tengan la suerte de disponer de una GB Color), el juego incluye también las versiones en blanco y negro del juego. Ambas son exactamente igual que sus homónimas de color.

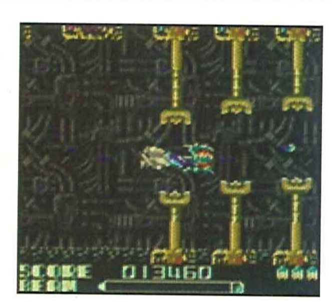




Al final de cada fase tendremos que enfrentarnos a un enorme monstruo.

Este CLÁSICO de los MATAMARCIANOS llega a GBC derrochando ACCIÓN Y EMOCIÓN a partes iguales.





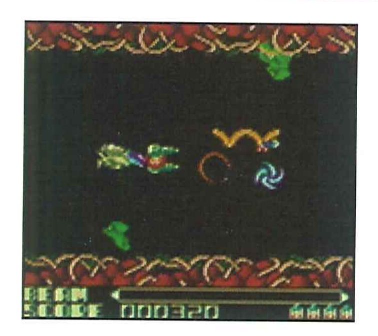
Alternativas:

Los únicos exponentes de este género que se pueden encontrar hasta ahora en Game Boy Color son «Centipede» y «Dropzone», pero ambos están a años luz de las cotas de jugabilidad y adicción conseguidas por este «R-Type DX».





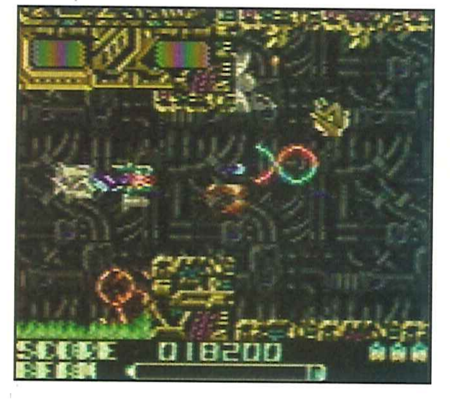
Este juego es ideal para "matar" el tiempo en estas vacaciones: sencillo y muy adictivo.







«R-Type DX» ha sido siempre un juego muy espectacular a nivel gráfico, y esta versión no es una excepción. Su riqueza gráfica sólo es comparable a la dificultad de sus fases.





Gráficos: 82

Están a un nivel de notable. Para tratarse de una versión para portátil, el tamaño de las naves y enemigos es bastante considerable, y en ningún momento se aprecia ninguna ralentización, aún a pesar del elevado número de sprites en movimiento.

Sonido: 79

No destaca de entre el resto de elementos, aunque tampoco puede decirse que sea de baja calidad. Simplemente, cumple con su labor de una manera bastante sobria y correcta.

Jugabilidad: 83

Está realmente bien conseguida, pues es muy sencillo de manejar, pero difícil de completar. Aún así, la dificultad está ajustada al máximo para no resultar desesperante.

Diversión: 81

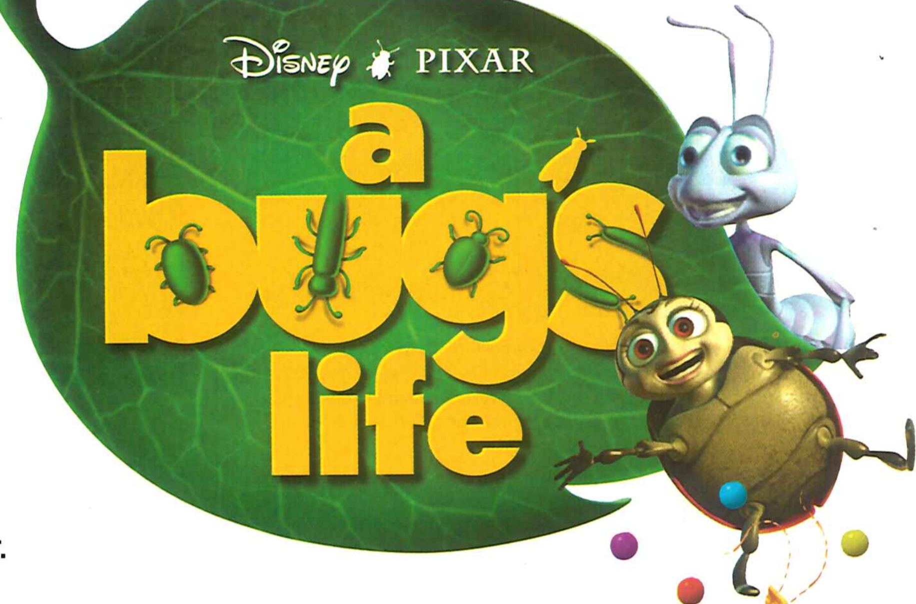
Resulta muy entretenido, aunque no es excesivamente largo, sobre todo teniendo en cuenta las continuaciones infinitas. Se echa un poco de menos algún modo diferente o quizá alguna fase nueva para dar mayor variedad.

Opinión:

Un matamarcianos muy divertido, que no aporta grandes novedades pero que agradarán a los amigos del gatillo fácil. Su considerable dificultad te enganchará fácilmente, aunque su durabilidad no es demasiado grande, máxime teniendo en cuenta que las fases, aunque difíciles, no son muchas, y que los juegos en los distintos modos en realidad son los mismos.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



Un insecto en miniatura

La simpática hormiga Flik parece no estar dispuesta a desaparecer de la actualidad consolera, pues después de su exitosa aparición por PlayStation, y en espera de su correspondiente entrega para Nintendo 64, ahora aparece la versión para Game Boy Color.

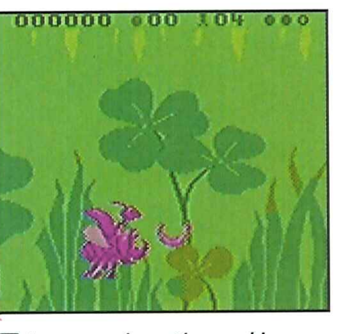


El juego consta de 8 sencillos niveles (más uno extra), que tendremos que recorrer de plataforma en plataforma, recogiendo los inevitables ítems, y esquivando los ataques de los malvados insectos, que tratarán por todos los medios de evitar que llevemos nuestra aventura a buen cauce.

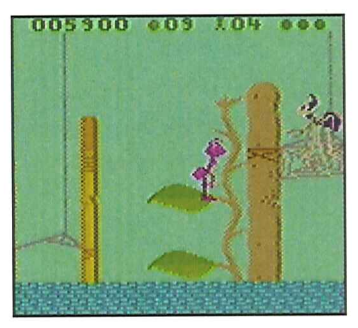
Para dar mayor variedad al asunto, cada nivel estará planteado de una manera diferente, de modo que el avance por las fases no se hace monótono. Así, se combinan las habituales fases de plataformas con otras en las que habrá que escalar un árbol (con scroll vertical), volar a lomos de un escarabajo o buscar las piezas de una máquina en un laberinto subterráneo, por poner algunos ejemplos.

A la hora de jugar, el único problema que presenta este juego es el control del protagonista, que se hace algo impreciso, consecuencia por otro lado de su animación, que aunque está muy conseguida, molesta un poco al realizar los saltos.

De cualquier modo, con «Bichos», los chicos de Activision han conseguido un juego bastante entretenido y ameno, con el que se divertirán los peques de la familia, pero que quizá se haga demasiado corto para los jugadores más hábiles debido a la poca complicación que ofrecen las fases, así como al reducido número de ellas.

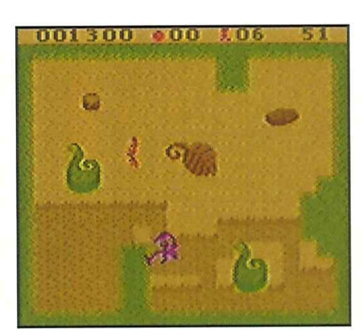


Los escenarios están muy bien realizados, y son muy variados.



Controlar a nuestro amigo Flik puede resultar un poco complicado.







Opinión:

Un buen juego a nivel técnico, con un desarrollo muy variado, que sin duda gustará a los más pequeños de la casa.
Una pena lo del control, que por su imprecisión termina por empañar el aspecto jugable, lo que unido a su corta duración baja un poco su nota final.





¡¡LLÉVATE GRATIS* ESTE POSTER!!

(70 X 50) cms

*Por la compra de cualquier producto en los Centros Divertienda.
Promoción Limitada.

QUEMA EL ABURRIMIENTO CON NUESTRO CLUB

DIVER TIENDA
3 ANIVERSARIO
VIDEOJUEGOS Y COMPLEMENTOS

BASADO EN EL CARTEL EPISODE I THE PHANTOM MENACE
Todos las imágenes MOSTRADAS en este cartel TIENEN SU copyright. ASI COMO los logotipos QUE APARECEN LOS PERSONAJES ilustrados SON DEL: Carmagedon 2, FINAL FANTASY 8, Tombraider 3, ZELDA 64, Turok 2, MARIO KART 64, X-wing vs Tie Fighter

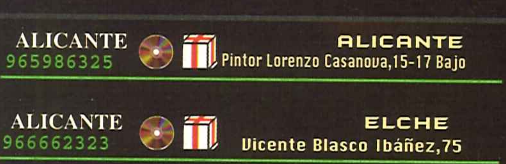
DIVER tienda · NEOGEO POCKET · GAME BOY COLOR · NINTENDO 64 · PMV DISTRIBUCIONES

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TLF.: 952 61 25 44

CATÁLOGO EN INTERNET web
http://www.divertienda.com









ALICANTE 965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE 966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19

VENTAS EN CD - ROM









GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156

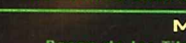
SERVICIO A DOMICILIO

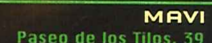


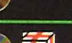














MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA 952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880	RONDA	Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15
SEVILLA 954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA	ALZIRA	



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo (Platinum)
2. Ridge Racer Type 4
3. V-Rally 2

LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

FÚTBOL
1. FIFA '99
2. ISS '98
3. UEFA Champions League

DEPORTIVOS
1. NBA Live '99
2. CoolBoarders 3
3. All Star Tennis

ROL
1. Final Fantasy VII (Plat.)
2. The Granstream Saga
3. Alundra

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape escape
3. Abe´s Exoddus



Entraron en nuestra lista el mes pasado, y continúan cómodamente instalados allá arriba. Los chimpancés de «Ape Escape» son una de las propuestas más refrescantes de este caluroso verano.

ACCIÓN
1. Syphon Filter
2. Driver
3. Medievil

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2
3. Tomb Raider II (Plat.)

SHOOT'EM UP
1. Omega Boost
2. Alien Trilogy (Platinum)
3. Apocalypse

AVENTURA GRÁFICA
1. Broken Sword II
2. Discworld II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

VARIOS
1. Um Jammer Lammy
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Bust a Groove



La original continuación de «Parappa the Rapper» es una delicia para los buenos aficionados a la música.

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DRIVER
- FIFA '99
- FINAL FANTASY VII (Platinum)
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2
- SYPHON FILTER
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER II (Platinum)

GAME BOY

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)
2. F-1 WGP (Color)



Con la llegada de este juego de fórmula 1, la portátil de Nintendo se convierte en escenario de un duelo a toda velocidad entre dos de los títulos de carreras más emblemáticos.

LUCHA
1. Killer Instinct
2. King of Fighters
3. Street Fighter II

FÚTBOL
1. ISS '99
2. World Cup '98

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Super Mario Land 2

DEPORTIVOS
1. Tennis
2. NBA Jam '99 (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Conker´s Pocket Tales (Color)

ACCIÓN
1. Turok 2
2. Star Wars
3. R-Type DX (Color)

AVENTURA
1. Silvester & Tweety (Color)
2. Quest for Camelot (Color)
3. Gex (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Bust a Move 4 (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY

DREAMCAST

1. Blue Stinger
2. The House of the Dead 2
3. Sega Rally 2
4. Sonic Adventures
5. Power Stone

Cada vez queda menos para que podamos disfrutar del "maquinón" de Sega. Con ella llegará seguramente este espléndido simulador de rallies.



NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World GP (P. Choice)
2 Star Wars: Racer
3 V-Rally '99



La segunda parte de «F-1 WGP» ya está disponible, pero se parece mucho al original. Al ser éste más barato, lo hemos mantenido en nuestra lista.

LUCHA
1 WWF/NWO
2 Mortal Kombat 4
3 Killer Instinct Gold

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Kazooie.

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Quake 2

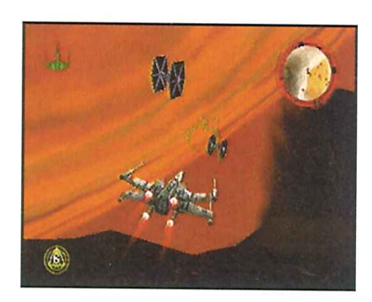


La nueva entrega del mítico «Quake» reúne calidad para codearse con los grandes del género en Nintendo 64.

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

AVENTURA
1 Mission: Impossible

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken



El esperadísimo estreno de "La amenaza fantasma" va a volver a poner de actualidad las batallas galácticas de «Rogue Squadron».

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis

VARIOS
1 Mario Party
2 Bust a Move 3 DX

Imprescindibles
- F-1 WGP (Players Choice)
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- MISSION: IMPOSSIBLE
- ROGUE SQUADRON
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER.
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

Los favoritos de...

Alicia Sanz



Alicia Sanz.
Jefe de Relaciones Públicas de Sony Computer España

En general me quedo con los juegos de plataformas, como Crash, Spyro, Hercules y Tombi, que me tuvo enganchadísima. También he pasado buenos ratos luchando con Dead or Alive y Tekken 3. Mi personaje preferido es Eddie el Gordo con su estilo capoeira. Hablando de bailes y ritmo, puedo presumir de haber terminado Parappa the Rapper.... ahora estoy esperando ansiosa Um Jammy Lammy. Y, aunque aún no ha salido, me ha cautivado completamente Esto es Fútbol.

Los que menos me gustan (esta sección me la acabo de inventar): los de carreras. Comprendo que GT es la maravilla de las maravillas, me encanta verlo cuando juegan los demás, pero en mi caso se cumple el tópico de "Mujer al volante, peligro constante".

MIS MITOS
Namco Museum V1
Crash Bandicoot (PlayStation)
Tekken (PlayStation)

MIS FAVORITOS
Crash 3 (PlayStation)
Time Crisis (PlayStation)
Tekken 3 (PlayStation)

La compra del mes

PLAYSTATION: Los amantes de las aventuras de terror tienen una cita ineludible con las horribles criaturas de **«Silent Hill»**. **«Um Jammer Lammy»**.nos ha parecido un juego muy divertido, pero sólo recomendamos su adquisición a los fanáticos del ritmo.

NINTENDO 64: Dos segundas partes suponen los grandes lanzamientos de este mes para N64: **«F-1 WGP II»** y **«Quake 2»**. Nosotros personalmente nos decantamos por el segundo.

GAME BOY: Si la velocidad es lo tuyo, **«F-1 WGP»** te pondrá a 200 por hora.

«Silent Hill»

IV Concurso Nacional

¡¡Participa y gana un montón de premios!!



Hobby Consolas organiza el IV Concurso Nacional Mangas & Videogames.

Como cada año, Hobby Consolas convoca a todos los talentos del cómic de nuestro país a participar en nuestro concurso de dibujo. Demuestra tu talento, envíanos tu manga y no pierdas la oportunidad de conseguir estos suculentos premios.

Bases del IV Concurso Nacional «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su trabajo junto con los cupones de participación correspondientes a los números de Agosto y Septiembre.

2. Los mangas recibidos deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.

3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Hobby Consolas elegirá:

- Un ganador absoluto, que será premiado con 200.000 Ptas en metálico.
- Un segundo y un tercer clasificados, que recibirán 100.000 Ptas. en metálico cada uno.
- Los clasificados del 4° al 7° puesto, que recibirán 50.000 Ptas cada uno.

Los siguientes 25 mejores trabajos recibirán el siguiente lote de premios:

* Lote de 4 Películas de Manga Films:
    - La Invencible Nuku Nuku
    - El-Hazard, un mundo fantástico
    - Fatal Fury
    - Los Caballeros del Zodiaco, el guerrero de Armageddon
* Lote Cómics de Star Wars: Shadows of the Empire, Capítulos 1, 2 y 3
* Cómic de Street Fighter
* Póster de Dragon Ball GT

Los 25 siguientes mejores trabajos recibirán el siguiente lote de premios:

* Lote Cómics de Star Wars: Shadows of the Empire, Capítulos 1, 2 y 3
* Cómic de Street Fighter
* Póster de Dragon Ball GT

Los premios en metálico no estarán sujetos a retenciones fiscales.

4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 26 de Julio y el 30 de Septiembre de 1999.

5. El fallo del jurado se realizará en el mes de Octubre de 1999 y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente. El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.

6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de publicación, utilización y difusión de todos los trabajos recibidos.

8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: Hobby Press, Manga Films y Norma Editorial.

Mangas & Videogames

1er Premio: 200.000 Pta.
2° y 3er Premios: 100.000 Pta. cada uno.
4° a 7° Premios: 50.000 Pta. cada uno.

Premios especiales

Norma Editorial:

- 50 Lotes de Cómic de Star Wars (Episodios, 1, 2, y3)
- 50 Cómics de Street Fighter
- 50 pósters gigantes de Dragon Ball

Manga Films:

- 25 películas de La Invencible Nuku Nuku
- 25 películas de El-Hazard, un mundo fantástico
- 25 películas de Fatal Fury
- 25 películas de Los Caballeros del Zodiaco, el guerrero de Armageddon

HOBBY CONSOLAS









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nº 1 (Agosto)

Nombre ....
....
Apellidos ....
....
Calle ....
....
Localidad ....
Provincia ....
C. Postal .... Teléfono .... Edad ....

No envíes este cupón todavía, espera hasta el próximo número de Septiembre y manda tu trabajo junto con los cupones nº 1 (Agosto) y nº 2 (Septiembre), debidamente rellenados a: Hobby Press, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «IV Concurso Nacional Mangas & Videogames»



teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.

DAVID MONTIEL FRANCO. Alicante

EL CHIP DEL DELITO.

Hola gran Yen, saludos. Tengo una PlayStation con la pegata de «Bichos» (muy chula, por cierto) y unas dudas:
Según las autoridades, la piratería es un delito, entonces, en el caso de la Play, ¿cómo es que existe un chip capaz de leer CD's piratas para la misma? Porque según tengo entendido, dicho chip es legal, es decir, tiene marca. O los de Sony no se enteran de los diseños de chips que hacen o es que lo han fabricado a propósito (si es que es de ellos).

Vayamos por partes, porque creo que tienes un tremendo lío en la cabeza. Efectivamente, el chip, por desgracia, existe, pero no es en absoluto legal. Ya explicamos hace tiempo que su simple tenencia en una consola ya es constitutiva de delito. El hecho de que tenga "marca" como tú dices, no significa nada. Y por supuesto que Sony no tiene nada que ver con el tema, sino que además es una de las muchas víctimas de este lamentable asunto. Por cierto, aprovecho la ocasión para decir que la piratería no sólo es ilegal, sino inmoral. Y, además, de tontos. Aparte del tremendo daño que se le hace a las compañías de software, distribuidoras, tiendas, etc... quienes compran juegos piratas no se dan cuenta de que están siendo utilizados y engañados por unos cuantos delincuentes que se están enriqueciendo a su costa y a costa del trabajo y el esfuerzo ajenos. Simplemente por este hecho, la gente debería pensarselo muy mucho a la hora de darles un solo duro a esta pandilla de aprovechados. Todos deberíamos estar en contra de la piratería.

Cambiando de tema, ¿cómo va a ser de largo el «Resident Evil: Némesis»? porque el 2 me pareció algo corto. ¿Es bueno?

Puede que el «2» te pareciera corto, pero ¿a que de todos modos no habrías dejado de comprartelo? En el software, como en muchas otras cosas, el tamaño no es siempre lo único importante. Y no te preocupes, «RE Némesis» será un excelente juego.

¿Va a salir algún «Abe» próximamente?

Como ya dijimos el mes pasado, es posible que el próximo Abe salga ya en Play 2, pero es algo que está sin confirmar.

¿Cómo va a ser de rápida la PlayStation 2? ¿va a ir como una patata o como un Concorde?

Va a ir como una patata en un Concorde... Por ahora se sabe que tendrá una velocidad de reloj de 300 Mhz y que podrá manejar hasta 75 millones de polígonos por segundo. Yo personalmente voy a 1/2 Mhz y me puedo tirar horas manejando un triángulo.

Las tarjetas de memoria de Play actuales, ¿serán compatibles con la Play 2 o no?

Buena pregunta, colega. No lo sé, pero al ser los juegos compatibles... podría ser.

Roberto Belver (Vizcaya).



PEDRO DÍAZ BOU. Las Palmas de G.C.

PENSANDO EN DREAMCAST.

Hola Yen. Me voy a comprar la Dreamcast (en un principio pensé en esperar a la Play 2, pero cuando supe que Dreamcast llevaría modem de 56 K!!!) ¿Crees que si espero hasta navidades tal vez el precio baje un poquito?

Me extraña muy mucho que Sega haga una rebaja en tan corto espacio de tiempo. Pero cosas más raras han visto mis ojos rasgados...

¿Crees que hay alguna posibilidad de que el juego «Get Bass» llegue en versión PAL?

Muchas. Sega tiene intención de que nos vayamos de pesca.

¿Crees que «Daytona USA 2» será tan bueno como el «Daytona» original? (me refiero al arcade, porque el de Saturn daba pena)

Yo espero que sea mucho mejor, porque el «Daytona 2» arcade era mucho mejor.

Cuando llegue Dreamcast quiero comprarme el «House of the Dead 2» (espero que se venda con pistola incluida) ¿Hay más juegos en desarrollo para la pistola, como un «Virtua Cop 3», «The Lost World», o algo por el estilo?

Puedes darlo por seguro, porque es un tipo de juego por el que Sega siempre ha apostado en arcade, y eso significa que también tendrá una buena representación en Dreamcast.

Uno de los primeros juegos que me compré para mi PlayStation fue el «Coolboarders», que por cierto, era un juego increíble y que me enganchó durante meses. Después me compré el «Coolboarders» 2 y 3 y eran una mierda. Hace poco me pasé todo el «1080 Snowboarding» (de N64) y era el mejor juego de Snow que he probado nunca ¿crees que el «Coolboarders» de Dreamcast será bueno y, lo más importante, divertido?

Lo tuyo es "visio", Alberto Tomba. Para empezar te diré que para Dreamcast hay ya tres o cuatro juegos de snowboard previstos. Y, desde luego, el de Sega tiene una pinta impresionante. Tranquilo, que podrás convertirte en el mayor coleccionista de simuladores de snow del barrio.

¿Crees que «RE Code Veronica» será el mejor de la saga?

Técnicamente, seguro.

¿Con qué otros juegos podré jugar por Internet?

En breve os ofreceremos un listado completo con todos los juegos.

Anakin.

STAR WARS EN SUPERNINTENDO.

Hola Yen, me llamo Francisco Javier y tengo una Super Nintendo, una Game Boy e intenciones de comprarme una PlayStation.

¿Sabes si hay un juego de «Star Wars» en Super Nintendo o Game Boy?

Claro. En SNES tienes la primera trilogía completa, y son todos muy buenos. En Game Boy tienes «Star Wars» que también es una pasada. Y en breve tendrás otro con motivo de la nueva película. De lujo ¿no?

¿Cuánto tiempo tardará «Metal Gear» en salir en Platinum?

Cuando se oxide el Metal Gear. Échale un año...

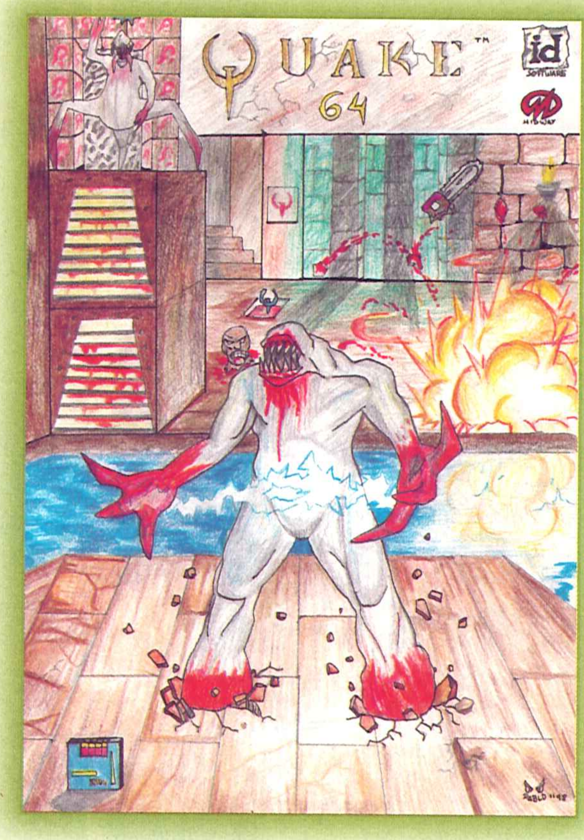
Ayer alquilé «Victory Boxing 2»? ¿Sabes si es de Platinum?

Pues si no lo sabes tú que lo has alquilado... No, no es de Platinum, es de Plasticum.

¿Sabes si se pueden adelantar los juegos de «Star Wars Racer» y «The Adventure»?

Sí, por la izquierda. Ahora en serio, antes verás un camello pasar por el ojo de una aguja que adelantarse un lanzamiento. Creo que ambos estarán disponibles en septiembre... aunque puede que «Racer» se retrase aún más.

Fco. Javier Hernández. Madrid.



PABLO GARCíA GALLARDO. Huelva

INDEPENDIENTEMENTE

Saludos Yen. Tengo una PlayStation. Independientemente del género que prefiera... ¿«Resident Evil 3», «Final Fantasy VIII» o «Silent Hill»?

¿Esto que es? ¿Una adivinanza? ¿o estás de cachondeo? Pues independientemente del género que yo prefiera, si a ti te gustan los simuladores de fútbol, no te compres ninguno. Y si te gusta pasar miedo... cómprate el «Final Fantasy»... Bueno, anda: «Resident Evil 2».

No soy especial admirador de los RPG ¿Posee «FF VIII» suficientes alicientes como parta comprárselo?

Anda, qué listo, ahora me vas dando pistas... Pues yo te doy otras: está en Platinum y fue elegido por los lectores de Hobby consolas el Mejor Juego del 97... ¿independientemente, te es suficiente?

¿Supondrá «Gran Turismo II» una mejora suficiente con respecto a la primera parte como para comprárselo si ya tienes ésta? ¿Se facilitará el control?

Todavía no he visto lo "suficiente" como para darte una respuesta clara, pero el propio Yamauchi (el padre de la criatura) ya advirtió que esta segunda parte no sorprendería tanto como

Opinión

A MUERTE CON SEGA

Estoy harto de oir cómo ponéis verde a Sega, una de las compañías (junto con Atari y Nintendo) creadora de este mercado. ¿Os acordáis de Mega Drive? ¿Master System? Dos joyas. Sega cometió ¿fallos? Yo no lo veo así: Sega sacó la primera consola con CD (¡vaya fallo: ahora todos utilizan "churros virtuales"!), la primera consola de 32 bits, el primer sistema multimedia fiable (no como el CD-I) y ahora sacará la primera de 128 bits. Sega no falla... se arriesga. A ver si Sony y Nintendo tienen tantos (píííííí...) como Sega.

The INI. Gijón.

teléfono *rojo*

la primera. Pero espero que sorprenda lo "suficiente", independientemente de que tengas el primer «GT».

¿Llegará a salir el «Tekken 4»?

Para la actual PlayStation lo veo complicado. Para la 2, seguro. (Habrás visto que ya me he puesto serio).

¿Existe en PSX un «Street Fighter» que no sea tipo dibujos animados («SF Alpha») y que se parezca a los inolvidables «SF» de 16 bits?

Si eres un nostálgico, hazte con «SF Collection II» y encontrarás un juego clavado al de 16 bit.

¿Se adaptarán a PSX 2 éxitos actuales como «Tekken», «Ridge Racer», «Resident Evil», "«Gran Turismo», «Ace Combat», «Cool Boarders» y «Metal Gear».

Yo apostaría a que sí. De hecho «Tekken» y «Gran Turismo» ya están confirmados, y Kojima ha dicho que Play 2 será el soporte ideal para el próximo Metal Gear que tiene en su cabeza.

¿Se podrán ver películas en PlayStation 2? ¿Y conectarse a internet?

Sony sigue sin pronunciarse sobre ninguno de estos dos importantes temas. Se admiten apuestas.

¿Qué es el Emotion Engine"?

Joer, macho, estás aprovechando bien el sello, ¿eh?. Bueno. Es el nombre provisional que Sony le ha dado a la CPU que se instalará en la nueva consola. Al parecer, este nombre responde a la idea que tiene Sony de plasmar en pantalla no sólo imágenes y sonidos, sino también emociones. Vamos, que nos parece que se están tirando el rollo con nosotros.

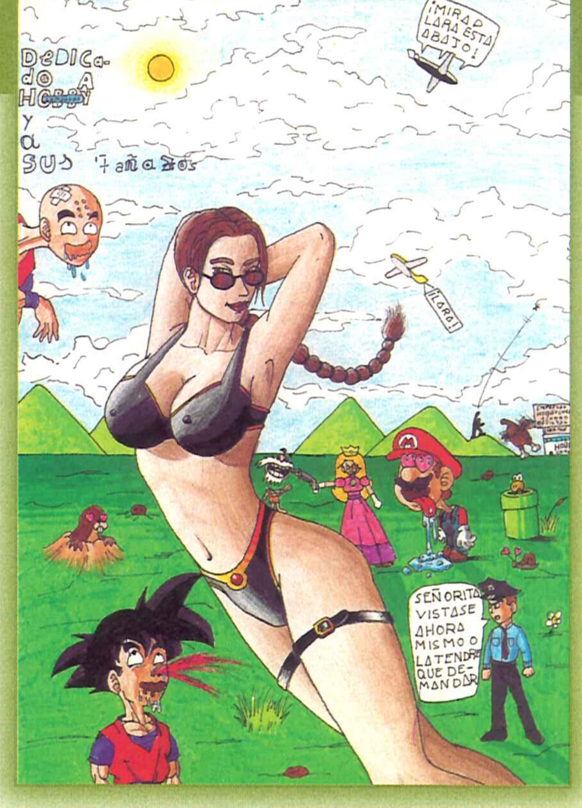
Los 20 millones de polígonos por segundo a los que se verán reducidos los 75 iniciales ¿Serán superiores a los que pueda ofrecer Dreamcast?

Ya os he dicho antes que yo, pasando de los 3 ó 4 polígonos por segundo, me pierdo. De todas formas, no le deis demasiada importancia a estos datos técnicos. Hasta que no se vean los juegos en la consola, es absurdo realizar valoraciones. Y más aún con una consola de la que todavía se sabe muy poco, como es Play 2.

Por cierto, Yen, haciendo referencia a una pregunta del concurso "El Mayor Experto en Videojuegos" ¿A qué juego apostaste tu nombre a que saldría y no lo hizo? Es que tengo el intríngulis....

El «Mario 4» para NES. Por cierto, no me llames Yen, llámame Evaristo.

Adón`
Gran Canaria.



JORGE ALONSO GARCíA. Granada



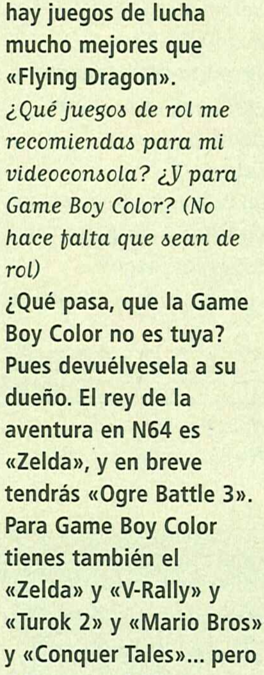
JOSEBA OLMEDA. Álava



ROL EN N64.

Hola Yen, me llamo Claudio, soy de Toledo y tengo 14 años y una N64 con algunas dudas. ¿Vale la pena comprar «Flying Dragon» o acabaré por aburrirme con él? Es que me han dicho que los de lucha al final cansan.

Hola Claudio, me llamo Yen, soy de Osaka, tengo 20 años y ninguna de mis consolas tiene dudas. Los juegos de lucha al final se acaban. Lo que cansa es picar piedras. Y no te canses: hay juegos de lucha mucho mejores que «Flying Dragon».



¿Qué juegos de rol me recomiendas para mi videoconsola? ¿Y para Game Boy Color? (No hace falta que sean de rol)

¿Qué pasa, que la Game Boy Color no es tuya? Pues devuélvesela a su dueño. El rey de la aventura en N64 es «Zelda», y en breve tendrás «Ogre Battle 3». Para Game Boy Color tienes también el «Zelda» y «V-Rally» y «Turok 2» y «Mario Bros» y «Conquer Tales»... pero como no es tuya...

Sobre «Donkey Kong 64», por favor, dame todo lo que sepas: niveles, calidad gráfica, jugabilidad, etc... .

Macho, te ha faltado decir: ¡manos arriba, esto es un atraco de información! Me vacío mis bolsillos mentales: será un juego divertidísimo que destacará sobre todo por su excepcional calidad gráfica, con unos escenarios 3D que tirarán "pa'trás", y también por su variedad. No será un "simple" plataformas sino que contendrá diferentes mini juegos y, gracias a sus cinco protagonistas, será como tener cinco juegos en uno. Te juro por Snoopy que no sé más.

¿Por qué han cambiado en «Carmageddon» de N64 las personas por dinosaurios?

Eso digo yo, supongo que a los dinosaurios tampoco les hará ninguna gracia que los atropellen...

Claudio Pérez.
Toledo.

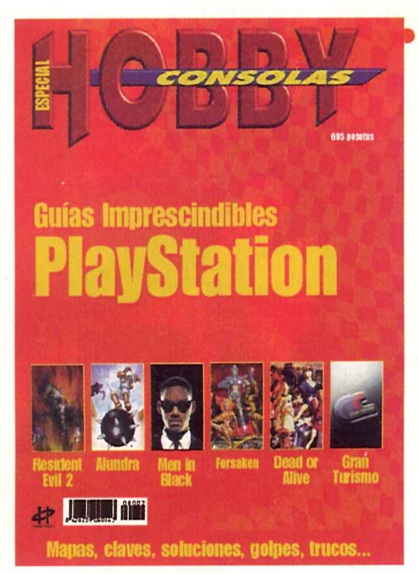


SU HERMANO LE ENGAÑA.

Hola Yen ¿qué tal estás? Yo muy bien.

Me alegro. Yo voy tirando, ya sabes que estoy de lo mío, pero bien...

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • **Nº 2**

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • **Nº 3**

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • **Nº 1**

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • **Nº 2**

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

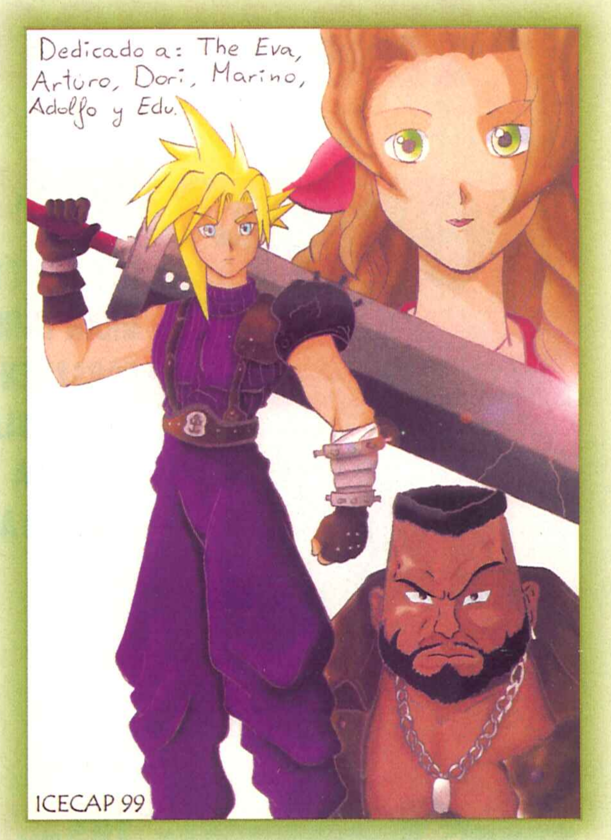
teléfono *rojo*

Quiero que me respondas a unas preguntillas. Me quiero comprar una Game Boy Color pero dice mi hermano que es una bazofia ¿Crees que tiene razón mi hermano?
Dile a tu hermano que se ponga, que me va a oir... ¿Que no está? Bueno, pues dile de mi parte que está muy mal hacer de rabiar a los hermanos pequeños. Si sigue haciéndolo, díselo a tu padre.
Ordéname estos juegos: «Donkey Kong Land 3», «Super Mario DX», «Turok 2», «V-Rally» y«Wario Land 2» .
Yo creo que lo hacéis aposta. Y sabéis que esto de ordenar juegos me va muy mal para lo mío. Bueno, te los ordeno pero con la condición de que luego no dejes jugar a tu hermano con la Game Boy Color: «Super Mario DX», «Donkey Kong Land 3», «Turok 2», «Wario Land 2» y «V-Rally».
¿Con el Game LinK se juega a pantalla partida?
No, majete, cada uno juega con su pantalla entera.
Y si una Game Boy es color y la otra Pocket ¿la pantalla se ve en color?
Sí. Y si lo enchufas a una tostadora te sale el pan azul marino. No hombre, no, cada consola se ve como es.
Me ha dicho un amigo que el «V-Rally» es muy malo ¿Es eso verdad? Hay otro juego de coches aparte del «V-Rally»?
Entre tu amigo y tu hermano te van a volver loco. Tronco, cambiate de familia y de barrio. «V-Rally» está muy bien, y desde luego es el mejor juego de coches para Game Boy. Sí, hay otros como el «F-1 Race» (que no está mal) y el «Top Gear Rally» (que vibra). En breve saldrá el «F-1 WGP» que promete bastante.
Y una última pregunta ¿por qué te llaman Yen?
Porque así se llamaba mi abuelo el samurai.

Javier Morales. Mérida.

UN FANÁTICO DE «FINAL FANTASY»

Hola Yen, me llamo David y tengo una PlayStation y unas preguntas para ti. ¿Crees que existe alguna remota posibilidad de que el juego «Final Fantasy Collection» llegue a nuestro país aunque sea sin traducir.
Tranquilo, hombre, que te veo un poco desesperado. El hecho de que Sony distribuya definitivamente a Square en Europa puede ayudar mucho. Hace un par de meses te habría dicho que no (!menudo disgusto!) pero ahora lo veo más factible. Lo de la traducción ya es otro cantar,. aunque si llega la versión americana, bueno... siempre es mejor en inglés que en japonés ¿no?
¿«Final Fantasy IX» saldrá en PlayStation como en Japón o saldrá en PlayStation 2?
Y el «FF XX», ¿tú crees que saldrá en PlayStation 14? No sé. No te lo puedo de decir.
El juego «Breath of Fire 3» supera a sus antecesores, «Breath of Fire» y «Breath of Fire 2» de Super Nintendo ¿Cómo le dais tan mala puntuación?
Vamos, vamos vamos. Pues porque no es nada del otro mundo, es más bien feote y está sin traducir.
¿«Breath of Fire 3» es sólo de Capcom o también tienen algo que ver los de Square como en Super Nintendo?
Es sólo de Capcon. Si Square colaboró, guardaron muy bien el secreto.
¿Cuánto tiempo de vida cree que le queda a PlayStation?
Vaya manera más dramática de hacer una pregunta. Te ha faltado acabar diciendo, "...doctor?". Pues sepa usted, caballero, que su consola goza de una excelente salud, así que puede quedarse tranquilo. ¡El siguiente!
Squaresoft es el rey de los juegos de rol (para mí) ¿Crees que sacarán más juegos que no sean los de la serie «Final Fantasy»?
Diagnostico en usted un claro cuadro de fantasitis aguda complicado con una squaresoftplegia galopante. Por supuesto que sí. Ya están



ICECAP. Valencia

Opinión

LOS CONSOLEROS CRECEN

Con la última hornada de consolas, y en concreto con la PlayStation, que tiene un catálogo de juegos que incluye todos los géneros y que ha realizado, por ejemplo, campañas publicitarias orientadas a todos los públicos, la franja de edad de los consoleros españoles ha aumentado considerablemente. Si a esto le unimos la llegada inminente de nuevas consolas como Dreamcast, con las que se puede acceder a Internet, creo que se puede dar por hecho el lanzamiento e implantación definitiva de las consolas en los hogares españoles. Con esto no pretendo deciros que cambiéis la mentalidad de Hobby Consolas, sino que a lo mejor, abusando un poco de vuestros recursos (económicos me refiero) podríais lanzar una hermanita pequeña al mercado en la que se tratase el mundo de las consolas desde un punto de vista más serio, donde se pudieran encontrar muchos más reportajes sobre nuevas tecnologías, compañías, personajes importantes y, de ahora en adelante, temas relacionados con Internet.

Enrique Pellejer. Zaragoza.



LA CADENA N.1 EN EUROPA
Difintel - Micro
VIDEOJUEGOS
Reserva en julio tu CROC2 en nuestras tiendas y te regalaremos una estupenda mochila
BUGS BUNNY
DRIVER
V-RALLY 2
ALL STARS tennis 99
LODE RUNNER
CLUB DIF
único en su especie
Para depredadores de los videojuegos.
Todo son ventajas a partir del 15 de julio.
CONCURSO
STAR WARS EPISODIO I RACER
verano '99
ORGANIZADO POR
Difintel - Micro
LUCASARTS
ELECTRONIC ARTS
Vive la aventura galáctica más increible
Infórmate en las tiendas DIFINTEL-MICRO
Barcelona
Balmes, 61 bajos
Tel. 93 453 15 03
Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52
Tel. 93 785 36 47
Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Tel. 93 652 81 52
Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101 Tel.93 664 52 41
Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial Alcampo-La Dehesa
Tel. 91 877 00 95
Madrid
C/. Celanova, 9 Barrio de El Pilar
Tel. 91 730 68 67
Valencia
Centro Comercial Alcampo-Alboraya
Tel. 96 356 70 83
PlayStation
INFOGRAMES ESPAÑA
Ubi Soft
Guillemot
ELECTRONIC ARTS



Opinión

METAL GEAR Y LA GUERRA DE LOS BALCANES

Me gustaría criticar a todos los que dicen que algunos juegos son demasiado violentos, cuando luego nos ponen la guerra de los Balcanes en la TV como si fuera un partido de fútbol.
Comprendo que juegos como Resident Evil 1 y 2 (y seguro que el 3), para un niño de 10 o menos años, pueden resultar un poco fuertes. Incluso yo, que tengo 15, me acojono con algunas escenas, pero todo el mundo sabe que no es real.
¿Vosotros creéis que los de Antena 3 te sueltan que el «Metal Gear Solid» debe ser censurado porque una revista de videojuegos dice que el protagonista toma tranquilizantes para jugar, y al rato te ponen las imágenes de un bombardeo con muertos por todas partes?
Cualquier día censuran Heidi porque incita a tirar personas montaña abajo.

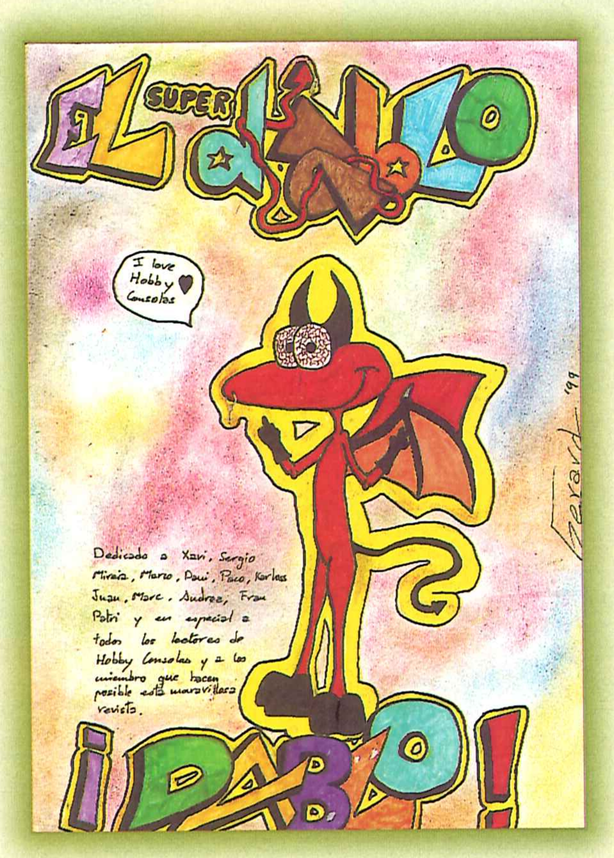
Marcos Puente Miguel. Pontevedra.

trabajando en «Duw Prism», «Chrono Trigger II», «Xenogears» y «Legend of Mana», y por aquí todavía esperamos juegos como «Ergheiz».
¿Programará Square juegos para otra consola?
Parece ser que están en conversaciones con Nintendo para trabajar para el proyecto Dolphin. Pero no te pongas celoso, tontorrón.
Y por último, una pregunta par vosotros ¿organizaréis algún tipo de concurso especial para vuestro centenario?
El Quinto Centenario del Descubrimiento de América se va a quedar pequeño comparado con el nuestro.

David López. Barcelona

PREOCUPADOS POR LA PIRATERÍA.

Saludos Yen, guía de todas nuestras consolas, guía de nuestras inquietas mentes. Para darte un poco de trabajo te pregunto, oh guía iluminadora.
No voy a preguntar qué juego me aconsejas que compre, te preguntaré ¿cuáles son los diez mejores juegos de la historia? Sin ordenarlos de ninguna manera, incluyendo todos los formatos, que estén en España o vayan a estar algún día.
Gracias por lo de no ordenarlos. Todo un detalle. De todas formas, lo que me pides es algo complicado. Ten en cuenta que cada vez los juegos son mejores técnicamente, pero no podemos olvidarnos de aquellos juegos antiguos que, en su momento, causaron sensación. Tu pregunta podría dar pie a todo un reportaje en nuestra revista. Quizás lo hagamos algún día. En cualquier caso, te puedo decir que en mi lista estarían seguro «Zelda 64», «Metal Gear Solid», «Gran Turismo», «Street Fighter II» , «Mario 64», «Tomb Raider» y «Resident Evil 2». Los restantes tendría que pensármelos.
Estoy harto de escuchar a mis amigos piratas decirme que soy tonto por no poner el chip ¿Me das argumentos nuevos para rebatirles?
En otra pegunta de este mismo consultorio ya he dado un argumento: los que son realmente tontos son los que hacen que un delincuente se "forre" a su costa. Quizás se crean muy listos por que se ahorran unas pelas, pero son verdaderamente unos ignorantes por no darse cuenta del gravísimo daño que le están haciendo a la industria del videojuego en nuestro país. Desde luego, con este tema hay que ponerse ya muy serios y desde aquí hago un llamamiento a todos nuestros lectores para que compren exclusivamente juegos originales. Todos saldremos ganando. Menos las sanguijuelas de los piratas.
Me compré el «Metal Gear» el día que salió a la venta, y ya me lo he pasado con los dos finales, pero aún sigo jugando, sigo viciado. Eso va por los que no se quieren comprar el juego porque dicen que es demasiado corto.
Bien ¿Y cuál es la pregunta? Es broma, estoy totalmente de acuerdo contigo.
Espero ansiosamente la salida de mi Play 2, y que conste que no debería de haber miedo a Dreamcast. Por cierto. ¿qué tal PlayStation Nova, en vez de PlayStation 2 o PlayStation Base?
Pues suena bien, a ver... "llega PlayStation Nova... más" o "La nueva PlayStation Basé...la repera" Oye, habla con Kutaragi a ver qué opina.
Respecto a la primera parte de tu pregunta, no creo que haya que "tenerle miedo" a la llegada de una magnífica consola. Al contrario, todos deberíamos alegrarnos de que cada día podamos disfrutar de más y mejores juegos. (Macho, para unas cosas pareces muy serio, pero para otras...)
Ya sé que los piratas son muy listos, así que ¿en serio que el «Final Fantasy VIII» no se puede copiar? Si es así, ¡aleluya!
Es verdad, «Final Fantasy VIII» llevará una protección que impedirá copiarlo.
Por cierto, como mi juego favorito es mi «Metal», me he quedado obsesionado con el final,



GERARD BOSCH GARCÍA. Barcelona

ese pedazo de final que hace que te quedes ante la pantalla diciendo "que... que...". Lo digo porque a mí me ha pasado, así que ¿por qué no un concurso bien organizado sobre el próximo «Metal», es decir, de la continuación de la historia, una especie de guión o algo así. Yo creo que eso traería cola.

Si claro, y toda la redacción de Hobby leyendo las miles de historias que Dios sabe se os pueden ocurrir. Bueno, lo pensaremos.

P.D. Habrás visto que no hemos publicado tu primera pregunta. Pero te contestamos personalmente que fue un error nuestro y te aseguramos que no volverá a ocurrir.

Roberto Aguilar. Madrid.

CAMBIO DE LARA.

Hola Yen, me llamo Cecilio y tengo una PSx. ¿Por qué la Dreamcast tiene una conexión gratuita a internet? ¿Es totalmente gratuita o hay que pagar algo?

Pues la tiene porque así lo ha decidido Sega. Gratuita es la conexión, propiamente dicha, pero el usuario, lógicamente, tendrá que pagar el coste de la llamada telefónica. Hombre, no pensarías que ibas a estar conectado todo el día a Internet sin pagar un duro... Qué quieres, ¿arruinar a Sega?

¿Qué juego de PlayStation hay ahora mismo que le pueda hacer algo de sombra al «Metal Gear Solid»? ¿Y en un futuro próximo?

Como no se pongan entre él y el sol, no hay ningún juego que pueda hacerle sombra al Metal. Es un juego único. Aunque eso no quiere decir que no haya muchas otras maravillas rondando por ahí...

¿Qué razones ha tenido Eidos para cambiar a Nell McAndrew por Lara Weller?

Parece ser que la gran "pechonalidad" de nuestra amiga Nell la llevó a simultanear las labores propias de Lara Croft con la profesión de modelo de PlayBoy... y a Eidos no le hacía mucha gracia que su Larita anduviera todo el día por ahí en cueros.

Cecilio Martínez. Murcia

EL MODEM DE DREAMCAST.

El modem interno de la Dreamcast ¿funcionará como el de un PC? ¿Se podrá jugar a través de él con otra Dreamcast? ¿Se podrán visitar todas las páginas web?

Sí, sí y sí, respectivamente. Veo que has captado la idea de Sega.

El «Resident Evil 3», será largo ¿no?

De momento sabemos que será profundo. Lo de largo... Tendrá varios finales, eso sí.

¿Van sacar algún bombazo tipo «Zelda 64» para N64? Y si es así, ¿para cuándo?

¿Qué te parece un nuevo «Zelda»? Parece que su lanzamiento está previsto para la segunda mitad del 2000.

¿Para qué sirve esa especie de pantallita que tienen los mandos del Dreamcast?

Para visualizar la pantalla del VMS, un pequeño periférico que se acopla por la parte superior del mando. Ahí podremos guardar las partidas y ofrecerá muchas más opciones como agenda, calendario y otras que están por desarrollar.

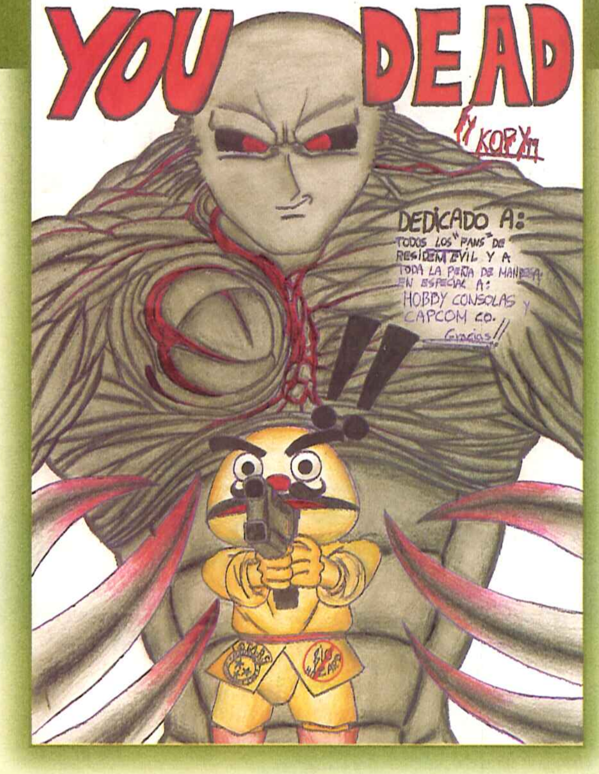
Con el Jam!!!, ¿Se ven realmente los juegos con mayor resolución y mejores gráficos?

Si cuentas con un buen monitor, VGA, por ejemplo, por supuesto que sí.

En el «Final Fantasy VIII», ¿los personajes tendrán voz y hablarán en castellano o tendremos que matarnos a leer diálogos interminables como en su antecesor?

Prepárate para ller un rato. Los personajes no tienen voz, así que Sony España solo podrá traducir los textos -numerosos-, al castellano.

Hugo Colomer. Alicante



RAÚL GARCÍA PLAZA. Barcelona



EDUARDO PANIAGUA NUIN. Pamplona

*Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho*

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.

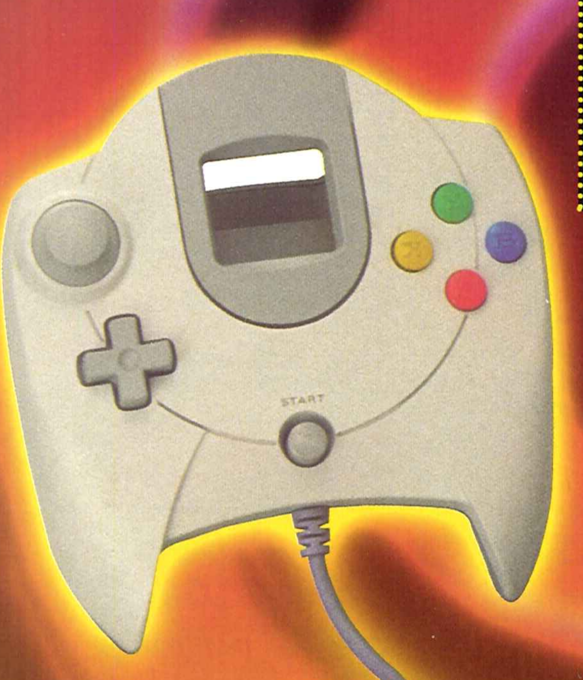


CONCURSO DREAMCAST

Busca este logo de «Dreamcast» en las páginas de la revista y gana una consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los primeros que disfruten de ella!

¡Sorteamos una «Dreamcast» cada mes!





SEGA

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el logo de «Dreamcast» escondido entre las páginas de la revista, junto al cupón de participación. a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, Alcobendas (28100 Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DREAMCAST (Agosto).
2. Entre todas las cartas recibidas con el logotipo correcto, se extraerá UNA y su remitente será premiado con una CONSOLA DREAMCAST.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La consola será enviada al domicilio del ganador a partir del mes de Octubre de 1999.
4. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 26 de Julio y el 25 de Agosto de 1999.
5. La elección del ganador se realizará el 2 de Septiembre de 1999 y el nombre del ganador se publicará en el número de Octubre de la revista Hobby Consolas.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S.A.

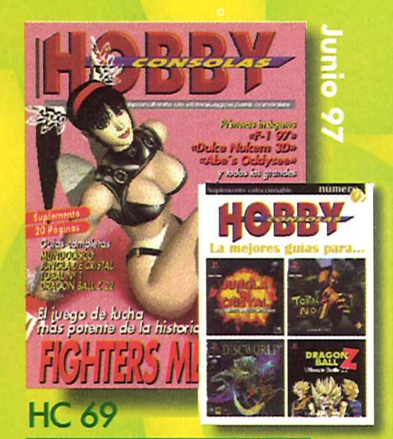
Cupón de participación de Agosto



Pega aquí el logo que has encontrado

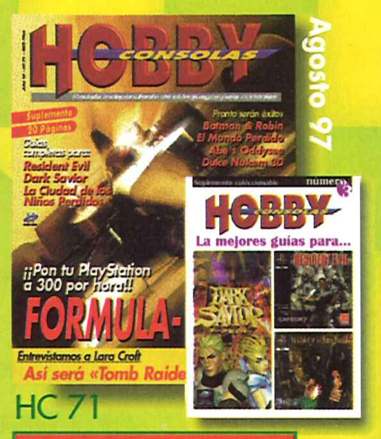
Nombre:....................
Apellidos:....................
Dirección:....................
Localidad:....................
Provincia:....................
C.Postal:....................
Telf.:.................. **Fecha de nacimiento**..............
El logo de «Dreamcast» esta en la página:....................
❑ Si deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Sega

¿TE FALTA ALGUNO...?



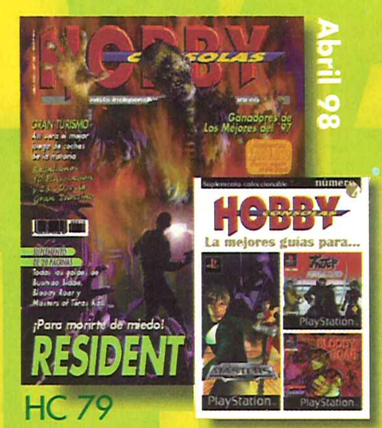
HC 69

Guías completas:
•Mundo Disco •Tobal Nº1
•Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



HC 71

Guías completas:
•Resident Evil •Dark Savior
•La ciudad de los niños perdidos



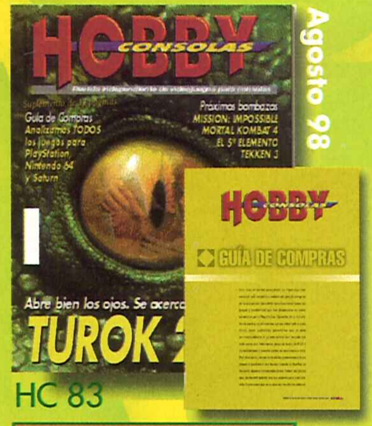
HC 79

Guías completas:
•Bushido Blade •Bloody Roar
•Masters of Têras Kâsi



HC 81

Guías completas:
•Resident Evil 2
•Guía completa 4 escenarios



HC 83

Suplemento especial:
•Analizamos todos los juegos para todas las consolas




HC 84

Reportajes:
•Tomb Raider + póster gigante
•Banjo Kazooie •Mortal kombat 4



HC 87

Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA '99 •Turok 2



HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



HC 90

Reportajes:
•Metal Gear • Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»



HC 93

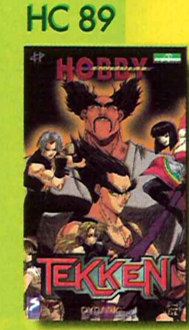
Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66 
HC 68 
HC 70 
HC 72 
HC 73 

HC 74 
HC 75
HC 76
HC 84
HC 85

HC 86
HC 87 
HC 88 
HC 89 
HC 92  

Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2
Nº 92: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.

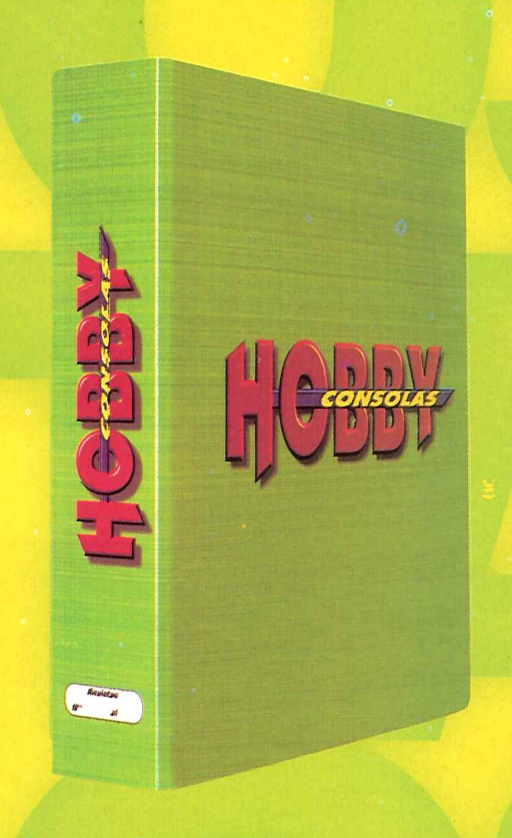


Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS, ¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.





Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.



Guía para ser el mejor agente secreto

Syphon Filter™

Nuestro hombre se llama Logan, Gabriel Logan, y es un agente especial al estilo James Bond que se las tiene que ver con un grupo de terroristas y con su gran líder, el temible Rhoemer. Este mes te echaremos una mano, o mejor dos, para que puedas entrar en la guarida de Rhoemer y restablecer de nuevo la paz en el mundo.



AVISO:

Durante esta guía leerás a menudo "disparo letal". Esta táctica de ataque consiste en pulsar L1 y cuando aparezca el punto de mira, apuntar a la cabeza del enemigo y disparar. Así podrás deshacerte de él de forma instantánea.

LOS MENSAJES DE LIAN XING:

A lo largo de la aventura recibirás mensajes por radio. Estos mensajes vienen de la simpática Lian Xing, toda una experta en comunicaciones. Procura prestar atención a lo que dicen, ya que te informarán de los objetivos que debes completar en cada misión.

CONSEJOS:

1. Coge siempre las municiones que van dejando los enemigos al morir. Lo único que tienes que hacer es pasar por encima de un enemigo. No cojas la munición si el enemigo está envuelto en llamas. Debes esperar a que las llamas desaparezcan si no quieres acabar calcinado.

2. Afina tu puntería, ya que si fallas los enemigos estarán en estado de alerta durante toda la partida.

3. Usa las armas más potentes cuando te enfrentes a los jefes o a enemigos con chaleco antibalas.

4. Si te encuentras rodeado por muchos enemigos y no llevas el arma apropiada, pulsa Start y cambia desde el menú el arma que deseas utilizar. No pulses Select + L2/R2 durante el juego, ya que esto te llevará mucho tiempo y los enemigos te quitarán energía.

5. Usa siempre el arma adecuada: si el enemigo está muy lejos, usa el rifle de precisión a largo alcance. Si está cerca, utiliza la escopeta recortada.

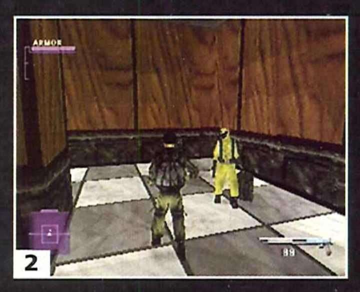
6. Si encuentras barriles cerca del enemigo, dispáralos y provocarás una explosión que acabará con él. Pero ve con cuidado, porque los enemigos pueden hacer lo mismo contigo.

7. No te fíes siempre del radar, ya que en niveles avanzados algunos enemigos no aparecen en él si no los has visto anteriormente.

8. Durante el juego te encontrarás niveles en los que deberás ir de incógnito, persiguiendo a científicos o al mismísimo Phagan. Te recomendamos que uses la pistola 9mm con silenciador y emplees la táctica del disparo letal para no ser descubierto.

NIVEL 1: Washington - Calle Georgia


1


2

Al empezar, verás un coche de policía en llamas delante de ti y varios agentes CBDC (1). Ayúdales aniquilando a los enemigos que aparezcan. Retrocede, entra por un callejón muy estrecho y acaba con los enemigos que están en el tejado. Dirígete a la izquierda e intenta matar a los dos enemigos antes de que hagan explotar el coche patrulla. Entra en el edificio, abre una caja y coge el chaleco antibalas si lo tienes dañado. Ve por el pasillo y verás a un agente CBDC que va a desactivar una bomba (2). Protégele hasta que lo haga y acaba con todos los enemigos (CHECKPOINT 1). Coge la M16 de la caja que hay al fondo de la habitación. Ahora entra en la habitación sin luz y usa la linterna. Encontrarás una caja con granadas.
Abandona el edificio y acaba con los enemigos. Quítales las municiones, ve por el pasillo de la derecha y apunta al tejado para matar a los enemigos.

Ahora regresa al lugar donde empezó la misión, entra en el bar que tiene un toldo azul y blanco, avanza por el pasillo y mata a un enemigo que está escondido entre cajas. Sube por ellas, rompe una ventana y entra.
Al saltar por la ventana verás que hay dos caminos: primero vete a la derecha y dispara al candado de la verja usando el punto de mira. Ahora activa la palanca para llamar al ascensor, baja por él y llegarás a una sala con zonas sin iluminación. Usa la linterna, busca un interruptor oculto en la oscuridad y actívalo (CHECKPOINT 2).
Vuelve a subir por el ascensor, acaba con un enemigo, dirígete al fondo, a la derecha, salta una caja y ayuda a los agentes CBDC a aniquilar a los enemigos. Verás dos cajas que contienen un chaleco antibalas y un rifle de largo alcance.
Vuelve hasta la ventana que rompiste antes, entra y mata a un enemigo.


3

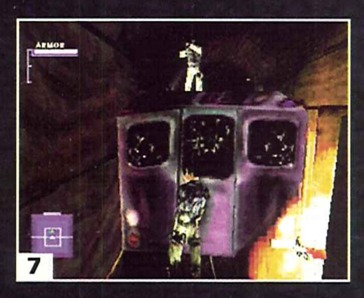

4

Sigue por el pasillo y llegarás a una habitación grande donde deberás acabar con Kravitch y sus secuaces. Dirígete al fondo de la habitación, recoge la escopeta y busca un ordenador que está encima de una mesa (3). Usa el punto de mira, apunta al ordenador, dispara y habrás acabado con el centro de comunicaciones (CHECKPOINT 3).
Abandona el edificio y entra por la boca del metro. Cuando estés en los andenes, acaba con los enemigos (4). En el andén de la izquierda encontrarás una bomba sobre la vía. Pulsa el botón Triángulo para desactivarla (CHECKPOINT 4). Abre todas las cajas que encuentres, dirígete al fondo y verás una puerta con un letrero que pone "Exit". No entres por esta puerta, mejor vete a la derecha y verás otra puerta al lado. Entra y vete a la derecha, recorre todo el pasillo y cuando se acabe, sal por la puerta y volverás al andén. Métete en el interior del túnel del metro y aquí podrás coger una nueva arma, el M-79, que está en una caja dentro de una habitación oscura.
Vuelve a la entrada cercana a la puerta que tiene el letrero "Exit " y vete a la izquierda en vez de la derecha como hiciste antes. Usa la linterna y activa el interruptor oculto en la pared, baja por el ascensor y aniquila al soldado.
Ahora estarás en un nivel inferior. Acaba con los enemigos que encuentres y dirígete al fondo del andén. Allí ncontrarás un soldado con chaleco antibalas que está custodiando una bomba. Usa el punto de mira, y acaba con él de un disparo letal. Ahora acércate a la bomba y disfruta de la secuencia de vídeo que aparece.

NIVEL 2: Washington - Metropolitano destruido


5


6


7

Al empezar dirígete a la derecha y encontrarás una caja con un chaleco antibalas. Atraviesa la vía del metro alejándote del fuego y vete a la izquierda, donde verás a un enemigo en llamas (5). Retrocede, espera a que se caiga al suelo y se apague el fuego. Sigue adelante y luego gira a la derecha. Dispara a los dos enemigos con M-16, atraviesa la vía y sube por el tren. Camina por encima del vagón y recibirás un mensaje de Lian Xing. Baja del vagón y dispara a otros dos enemigos. Ten cuidado, porque hay un enemigo con chaleco antibalas y lanzando granadas. Usa granadas o el disparo letal para acabar con él. Enciende la linterna y busca una caja escondida dentro de la vía del metro.

Ábrela y coge el C4 (CHECKPOINT 1). Aparecerá un enemigo subido en el vagón. Dispárale, dirígete hacia donde estaba el lanzador de granadas y avanza hasta el fondo del pasillo. Encontrarás una caja roja rodeada de llamas. Súbete a ella y usa el botón Triángulo para seguir escalando hasta llegar a una especie de tubería (6). Vuelve a usar el botón Triángulo, agárrate a la tubería y vete a la derecha.
Ahora estás en un nivel superior. Avanza por el andén y verás una bomba que no puedes desactivar. Busca una verja negra que está cerrada, pégate a ella y pulsa el botón Triángulo. Sepárate unos metros, ya que has colocado el C4 en la verja.

Vete hacia la bomba y cubre al agente CBDC que entrará a desactivarla (CHECKPOINT 2).
Ahora intenta entrar en el túnel cercano a la verja, y Lian te dirá que tienes que cortar la salida de gas. Avanza por el mismo andén del túnel en llamas y usa la linterna. Busca el interruptor del gas y púlsalo. Para entrar en el túnel, subete a una caja y luego al tren. Escucha el mensaje de Lian y avanza despacio, ya que verás a un enemigo en llamas. Date la vuelta, acaba con el enemigo que está subido en el tren (7) y sepárate del que está en llamas. Sigue y verás otro vagón, pero ten cuidado, porque hay un enemigo esperándote. Acaba con él, subete en el tren, avanza y...

NIVEL 3: Washington - Línea principal del metro


8

Ahora te enfrentarás al primer jefe del juego, Mara Aramov, que corre a través de las largas vías. Hay dos carriles y trenes pasando en las dos direcciones (8). Debes ir cambiándote de vía, siempre caminando por la contraria a la que circula el tren. Usa tu M-16 para dispararla.
También encontrarás enemigos durante la persecución. Usa otro arma con ellos y reserva el M-16 para Aramov. Realiza la voltereta para esquivar los disparos. Cuando Aramov se detenga, usa tus armas más potentes o el disparo letal (9).


9

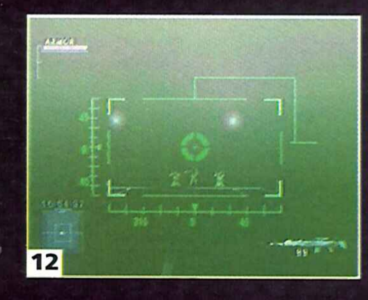


Guías

NIVEL 4: Washington - El Parque de Washington


10


11


12

Comenzarás en una noche con niebla y lluviosa en Washington Park. Mira tu radar y verás que tienes veinte minutos para desactivar cuatro bombas escondidas en el parque. Aquí deberás consultar el mapa con mucha frecuencia.
Al comenzar debes acabar con dos enemigos, y justo al pasar por la puerta aparecerá otro enemigo con una pistola. Busca en el mapa una zona que tiene cuatro zonas en forma de cuadrado. La que está más abajo y a la derecha tiene una caja con un chaleco antibalas. En la que está arriba, a la izquierda, encontrarás la primera bomba (10) (fíjate que las bombas aparecen en el radar con el símbolo de un cuadrado gris). Pulsa el botón y aparecerá un agente CBDC al que deberás proteger mientras desactiva la bomba (CHECKPOINT 1). Dispara a los enemigos y róbales la munición. Dirígete al Norte hasta encontrar una estatua y recibirás una llamada de Lian añadiéndote un nuevo objetivo: liberar a agentes CBDC secuestrados por los terroristas. Ignora esto por ahora y busca la segunda bomba, que está detrás de la estatua (11). Pulsa el botón y protege al agente CBDC mientras la desactiva (CHECKPOINT 2) . Acaba con los guardias y quítales las municiones. Ahora ponte delante de la estatua y verás dos caminos, uno a la izquierda y otro a la derecha. Ve por la izquierda y atraviesa un estrecho callejón. Llegarás a una sala cerrada, con una caja que contiene un chaleco antibalas. Dispara a todos los enemigos, entra por un pasillo muy estrecho y avanza unos metros. Debes seguir el camino de piedra que hay en el suelo, rodeado de césped. Acaba con los enemigos durante el recorrido y localiza la tercera bomba. Pulsa el botón y protege al agente de amarillo que irá a desactivarla.
Ten cuidado, porque ahora aparecerán muchos enemigos y deberás evitar a toda costa que maten al agente CBDC (CHECKPOINT 3). Busca una caja con una M-16 que está en el tejado de una caseta pequeña. Vuelve a la estatua y vete hacia la derecha, en dirección a la pista de tenis. Encontrarás una zona con bancos. Sigue el camino y hallarás la última bomba. Pulsa el botón,cubre al agente CBDC y aniquila con rapidez a los enemigos (CHECKPOINT 4). Ahora dirígete a la pista de tenis. Cuando estés en ella, usa el rifle de visión nocturna y dispara desde lejos de forma letal al primer soldado. Acércate con cuidado, usa el rifle de nuevo y verás a los dos agentes secuestrados con un enemigo en el medio (12). Túmbale con un disparo letal y habrás liberado a los rehenes (CHECKPOINT 5).
Al fondo de la pista encontrarás otro enemigo, que no te ofrecerá grandes problemas. Cruza la pista de tenis y llegarás a un edificio con una extraña estructura. Dispara a los enemigos que lo custodian y escala hasta el tejado. Verás el centro de comunicaciones. Pulsa el botón (CHECKPOINT 6), y después Lian te dirá la situación del siguiente objetivo: Marcos. Él está en el laberinto de plantas y lleva chaleco antibalas. Búscale con el radar, dispara a las farolas del laberinto y todo se volverá oscuro. Así le será más difícil verte. Usa el rifle de visión nocturna, un disparo letal y ahorrarás munición (CHECKPOINT 7).
Ve hacia el edificio del fondo del laberinto, acaba con los enemigos que llevan chalecos y escopetas. Cuando te hayas librado de ellos, entra por la puerta principal.

13

NIVEL 5: Washington - Edificio de Libertad Conmemorativa

Ahora te enfrentarás al segundo jefe del juego, el mafioso Anton Girdeaux, que lleva puesto un traje especial y utiliza un lanzallamas.
Debes estudiar sus movimientos y correr sin parar si le tienes cerca. Usa también el botón R1 para apuntar al blanco y cúbrete siempre en los pilares o estatuas, ya que así no podrá verte. Si te fijas, verás que el lugar donde te encuentras tiene forma de círculo. Mientras lo recorres hallarás tres cajas con chaleco, escopeta y un M-16.
Para acabar con Anton, lo mejor es que corras alrededor del círculo sin parar, y cuando pases cerca de él pulses R1 y le dispares con tu M-16 (14) sin dejar de correr. Si das en el blanco, verás cómo se produce una pequeña explosión en su traje. Repite la operación varias veces hasta que explote por completo.


14

NIVEL 6: Nueva York - Recepción del Centro de Exposiciones

Al comenzar, verás a Phagan caminando. Ve a la izquierda y sube por unos grandes escalones hasta llegar a tres columnas. Agáchate y usa la 9mm con silenciador para dar un disparo letal al enemigo que no baja por la rampa (15). Entra deprisa y vete a la izquierda. Sigue a otro enemigo y usa un disparo letal. Llegarás a una sala del museo con muchas columnas. Cúbrete con ellas, dispara de forma letal a un enemigo y sigue a Phagan sin acercarte mucho a él. Recorre varios pasillos disparando a enemigos,


15

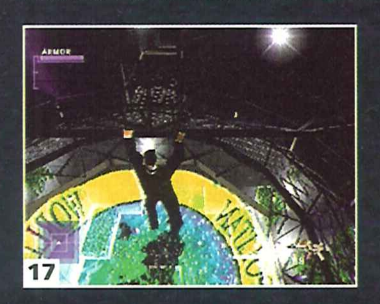
y al cruzar una puerta llegarás a una especie de hall (CHECKPOINT 1).
Al avanzar te estará esperando Benton, armado con una ametralladora y un chaleco antibalas. Dirígete a la izquierda y escóndete detrás de una caja. Usa el rifle y dale un disparo letal. Acércate a su cuerpo, coge la ametralladora y una tarjeta de acceso (CHECKPOINT 2). Ahora busca el panel de control cercano a la puerta y usa la tarjeta. Acaba con un enemigo que aparece por sorpresa y entra en la puerta con el letrero "Museum Staffs Only". Ábrela y te recibirán dos enemigos armados con una HK-5. Cúbrete tras una estatua y usa la táctica del disparo letal. Súbete a la caja más alta de la estatua y sigue escalando. Abre una puerta y llegarás a una zona con ventiladores. Abre una caja y coge balas para la HK-5. Ahora dispara al cerrojo de la puerta y acaba con otro enemigo. Ve abajo, dispara a un enemigo con chaleco y quítale otra tarjeta de acceso (CHECKPOINT 3). Vuelve a subir, y en la puerta de arriba verás un interruptor. Púlsalo, baja de nuevo rápidamente y gira a la derecha. No pares de correr y verás una verja levantada que está empezando a cerrarse. Cuando estés cerca, haz una voltereta para colarte sin problemas.
Dispara a los dos enemigos y pasa por encima de uno de ellos para recoger otra tarjeta de acceso (CHECKPOINT 4). Activa el interruptor de la puerta y aparecerán tres enemigos duros de pelar. Ve al final del camino y activa el ascensor. Aparecerán más enemigos. Baja por el ascensor y entra por una puerta azul. Acaba con dos enemigos más y busca una puerta con un letrero "Museum Staffs Only".
Ahora entrarás en una habitación decorada con objetos del espacio en la que hay cuatro enemigos. Sube por el escalón y busca un interruptor. Este interruptor no te abrirá la puerta, ya que te falta una tarjeta de acceso. Vuelve hasta el cohete y sube un nivel



16

con el ascensor (16). Mira hacia arriba y verás un interruptor que tiene un cortocircuito. Dispárale para subir al nivel superior. Aniquila a dos enemigos, ve hasta el fondo de la habitación, acaba con el guardia y recoge la última tarjeta de acceso (CHECKPOINT 5).
Vuelve al ascensor y baja dos niveles. Vuelve al interruptor que antes no podías activar, ve al final de la habitación y coge el K3G4 que está en una caja. Avanza y habrá tres enemigos que te dispararán desde un puente. Escala hasta subirte al puente, donde te encontrarás con un enemigo con chaleco. Acaba con él.

NIVEL 7: Nueva York - Centro de Exposiciones Dinorama


17


18

En este nivel todos los enemigos tienen chaleco antibalas, por lo que usar la táctica del disparo letal es la única opción.
Ten cuidado, ya que tres de ellos entrarán de repente por una puerta. Cúbrete y acaba con ellos de un disparo letal. Recoge la munición y busca en esa habitación unos armarios metálicos. Ábrelos y coge la K3G4 y un chaleco antibalas.
Entra en la puerta por donde aparecieron los tres enemigos y recorre el pasillo hasta llegar a una sala circular con una carpa. Cuélgate de unos barrotes de hierro, muévete una vez enganchado hacia el interior de la carpa (17) y cuando estés casi en el centro, pulsa Abajo para soltarte. Usa la táctica del disparo letal o el rifle de precisión para acabar con los cinco terroristas que estarán esperándote. Tu objetivo es acabar con un enemigo que lleva un chaleco antibalas y una escopeta. Así conseguirás la primera tarjeta de acceso (CHECKPOINT 1).

Abre la puerta de color rojo y llegarás a una sala con el esqueleto de un T-REX (18). Verás un interruptor y dos soldados custodiándolo. Dirígete al lado izquierdo de la estatua para que no te descubran los enemigos y usa la táctica del disparo letal para acabar con ellos. Activa el interruptor y vete a la derecha hasta llegar a una sala con un aquarium.
Acaba con un enemigo y con otros dos que aparecerán al otro lado de la verja. Rompe un cristal con peces en su interior y dispara a los peces si te estorban en tu camino. Dispara a un enemigo que está agachado si no lo has hecho anteriormente.
Avanza unos metros y escucharás una conversación entre Aramov y Phagan. Recuerda que tu objetivo es que los dos salgan con vida. Tienes un tiempo límite para evitar que Aramov acabe con Phagan, por lo que debes ser rápido y colocarte en una zona con buena visibilidad. Cuando veas a los


19

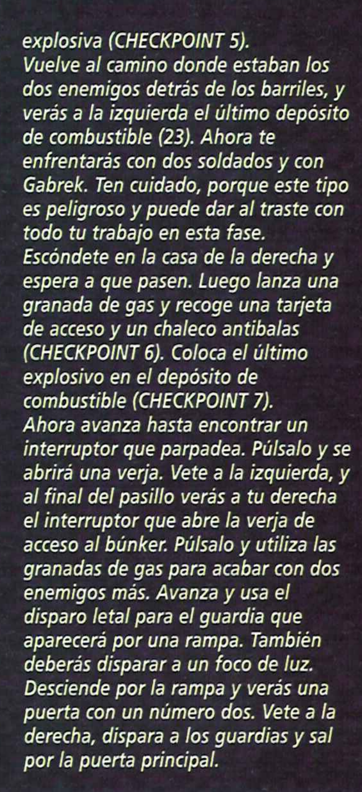
dos hablando (19), usa el rifle de precisión y apunta al arma de Aramov. Cuando lo tengas en el punto de mira, dispara al arma y Aramov escapará dejando con vida a Phagan (CHECKPOINT 2).
Ahora debes subir arriba, pero ¿dónde están las escaleras?. Tienes que subirte a la cola del dinosaurio, pero cuando estés cerca de la cabeza, aparecerán unos enemigos con chalecos antibalas. Baja del dinosaurio y acaba con ellos. Vuelve a subirte al dinosaurio, llega hasta la cabeza y súbete a una barra de hierro para alcanzar la sala donde estaban Aramov y Phagan hablando. Éste es el final de la misión.

NIVEL 8: Rozovka, Kazahkstán - La base de Rhoemer


20


21

En este nivel es obligatorio usar la táctica del disparo letal para evitar que los enemigos den la alarma. Si lo hacen, te resultará casi imposible completarlo.
Al empezar, verás a un enemigo patrullando cerca de un camión. Cuando esté detrás de él, entra en la caseta y abre un armario de metal. Coge las granadas de gas y escóndete detrás de la caseta. Avanza unos metros y verás a un enemigo patrullando sobre un puente (20). Usa la táctica del disparo letal con él y luego dispara al foco de luz. Avanza y pégate a la pared de la derecha todo lo que puedas. Habrás pasado por debajo del puente y aparecerá otro enemigo a lo lejos. Agáchate, escóndete en un muro y elimínale con un disparo letal.
Dirígete después al depósito de combustible y coloca la primera carga explosiva pulsando el Triángulo (CHECKPOINT 1). Verás un estrecho puente y un enemigo al fondo. Acaba con él, pero no avances todavía. Aparecerá otro enemigo por la izquierda al que también debes eliminar. Pasa cuando el foco de luz esté enfocando a una zona lejana, sube una pequeña rampa y dispara al foco. Lian te asignará un nuevo objetivo: apagar el generador de corriente de la base.
Dirígete a la derecha y verás a otro enemigo a lo lejos. Acaba con él de un disparo certero. Recorre un pasillo y dispara a los focos de alarma que te encuentres por el camino. Llegarás a una antena y verás a dos enemigos patrullando dentro de un recinto cerrado. Acaba con ellos y coloca el segundo explosivo en el depósito de combustible (CHECKPOINT 2).
Si has acabado con los enemigos, dispara al cerrojo de la puerta metálica y activa el interruptor que sirve para cortar la corriente (21) (CHECKPOINT 3).
Vuelve a la rampa cercana donde colocaste la primera bomba, sube y cruza un largo puente. Casi a mitad de camino verás a un soldado a lo lejos. Acaba con él antes de llegar al final del puente. Al cruzarlo, acaba con los enemigos que encuentres y abre dos cajas cercanas a un camión. Obtendrás granadas de gas y un rifle de visión nocturna.
Sigue adelante hasta que veas a dos guardias que están juntos. No puedes usar la táctica del disparo letal con ellos, ya que el otro guardia escucharía el sonido y vería a su compañero en el suelo. Debes acercarte con sigilo y lanzar una granada de gas en el medio. Después llegas a una zona con un camión y más enemigos a eliminar. Dispara al foco de luz con tu pistola. Verás un punto parpadeando en tu radar: se trata de un enemigo oculto dentro del edificio de la izquierda.
Hay tres caminos a elegir: el de la derecha está bloqueado, pero podrás ver un depósito de combustible al otro lado de la verja.Ve por el camino de la izquierda y encontrarás un depósito de combustible. Coloca aquí la tercera carga explosiva (CHECKPOINT 4). El final del camino está bloqueado por una verja, pero debes disparar desde ahí a un guardia y al foco de luz.
Vuelve al camino del medio y avanza por el interior de un surco que está en el medio (22). Verás a dos enemigos a la izquierda, cerca de unos barriles de combustible. Usa las granadas de gas para acabar con ellos. Avanza hasta encontrar el cuarto depósito de combustible, el que viste antes a través de la verja, y coloca la carga



explosiva (CHECKPOINT 5).
Vuelve al camino donde estaban los dos enemigos detrás de los barriles, y verás a la izquierda el último depósito de combustible (23). Ahora te enfrentarás con dos soldados y con Gabrek. Ten cuidado, porque este tipo es peligroso y puede dar al traste con todo tu trabajo en esta fase.
Escóndete en la casa de la derecha y espera a que pasen. Luego lanza una granada de gas y recoge una tarjeta de acceso y un chaleco antibalas (CHECKPOINT 6). Coloca el último explosivo en el depósito de combustible (CHECKPOINT 7).
Ahora avanza hasta encontrar un interruptor que parpadea. Púlsalo y se abrirá una verja. Vete a la izquierda, y al final del pasillo verás a tu derecha el interruptor que abre la verja de acceso al búnker. Púlsalo y utiliza las granadas de gas para acabar con dos enemigos más. Avanza y usa el disparo letal para el guardia que aparecerá por una rampa. También deberás disparar a un foco de luz. Desciende por la rampa y verás una puerta con un número dos. Vete a la derecha, dispara a los guardias y sal por la puerta principal.


22


23

NIVEL 9: Rozovka, Kazahkstán - El Búnker


24


25


26


27

En este nivel no hay ningún checkpoint, así que procura apuntar y disparar con precisión a todos los enemigos que encuentres.
Al empezar verás una caja. Ábrela y coge un chaleco antibalas. Al avanzar verás que no puedes pasar por culpa de unos láser situados de izquierda a derecha. Dispara a dos enemigos que aparecen por la izquierda, mira a la derecha y verás un interruptor parpadeando a través de los láser. Dispáralo y camina hacia la izquierda hasta el final del pasillo. Cuando llegues a otro láser, dispara al interruptor que parpadea (24).
Retrocede y pulsa un interruptor de color verde. Se abrirá una puerta y encontrarás a un enemigo al que debes aniquilar. Hallarás dos misiles rojos en la habitación (25), y debes pulsar el panel de control de cada uno.
Tras recibir un mensaje de Lian, pulsa el interruptor verde que está dentro de la sala. Un enemigo con una escopeta te estará esperando. Dispárale y recoge la munición de todos los enemigos.
Avanza por el pasillo hasta que aparezcan dos enemigos por sorpresa. Afortunadamente, no ofrecerán mucha resistencia. Al final de este pasillo verás dos láser, uno a la derecha y otro a la izquierda. Pégate a la pared de la derecha, acaba con un enemigo que aparece por la izquierda y haz lo mismo con el enemigo de la derecha. Retrocede y verás un pasillo independiente en el medio, con un láser (26). Usa el punto de mira, dispara al interruptor parpadeante del fondo, avanza y dispara a dos enemigos.
Al final del pasillo verás dos caminos. Dispara a los enemigos que encuentras en cada lado y ve por el camino de la derecha. Dispara al interruptor para desactivar el láser, avanza y no gires a la derecha. Al fondo del pasillo encontrarás otro interruptor, al que debes disparar para desactivar el láser.
Acaba con otros dos enemigos y avanza hasta llegar a otra sala con un interruptor verde en la entrada. Púlsalo, y verás cuatro misiles y dos enemigos al fondo. Utiliza el disparo letal para acabar con ellos. Ahora activa el panel de control situado al fondo de la sala y los misiles empezarán a subir. Acércate a ellos y pulsa sus propios paneles de control de uno en uno. Abandona la sala y vuelve por donde has venido.
Verás que has dejado dos láser intactos, y que los enemigos están abatidos. Mira al láser de la izquierda y dispara al interruptor parpadeante. Avanza y dispara a un enemigo que intenta sorprenderte por la espalda. Pulsa el interruptor verde para entrar en la sala y escóndete en los misiles del fondo. Desde ahí, dispara a un enemigo que aparece cerca de la puerta.
Ahora pulsa los cuatro paneles de los misiles y un botón verde que hay al fondo de la sala. Pégate a la derecha del botón, ya que desde ahí puedes eliminar a los soldados sin ser visto. Abandona la sala y avanza hasta encontrar nuevos láser que te cortan el camino. Dispara al interruptor que parpadea y avanza por el pasillo. En el medio encuentras otro láser. Afina la puntería y dispara al interruptor parpadeante del fondo.
Antes de llegar al final del pasillo, gírate y lanza una granada de gas a dos enemigos que atacan por la espalda. Camina por la derecha y pulsa un botón para abrir la verja del ascensor (27). Sube por él.

NIVEL 10: Rozovka, Kazahkstán - La torre de comunicaciones


28


29


30


31

Bienvenido al tercer jefe del juego, un espectacular helicóptero que te mantiene en tensión hasta que hallas sus puntos débiles.
Al comenzar estás en un recinto cerrado, con un centro de comunicaciones en el medio (28). Las cuatro cajas que hay alrededor suyo contienen dos chalecos antibalas y dos paquetes de munición para la PK-102. Resérvalos por ahora, y dirígete al centro de comunicaciones. Pulsa el interruptor (29) (CHECKPOINT 1) y escucharás a Lian en apuros, así que prepárate para el enfrentamiento.
Debes usar siempre el PK-102, porque es la mejor arma para acabar con el helicóptero. Su punto débil es la zona de la cabina, y tienes que usar siempre el radar para saber la posición exacta. Si las luces del helicóptero te detectan, corre sin parar y escóndete. No te quedes quieto ni un solo segundo, y emplea la voltereta para esquivar los disparos.
El mejor momento para dispararle es cuando se acerca y está a corta distancia (30). Dispara hacia arriba, y si sale humo de la cabina es que le has acertado. Pero al mismo tiempo, el humo también es señal de que el helicóptero va a cambiar su táctica. Ahora vuela más bajo y deja caer soldados. También desaparece por unos segundos bajo la torre, así que cuando lo haga debes mirar el radar para localizarlo.
Sitúate siempre en el lado contrario al que él va a aparecer, y cuando por fin lo veas, cúbrete con la pared de la torre (31). Dispara hasta que salgan llamas, y continúa haciéndolo hasta que explote en el aire.

NIVEL 11: Rozovka, Kazahkstán - Escape de la base

Sólo te daremos un consejo en este nivel: corre, corre y corre sin parar. Cuando comienza, descubres que tienes tres minutos para escapar, y la alarma está activada.
Avanza y dispara a un enemigo cercano. Al llegar a un paso estrecho te recibe otro enemigo. Luego llegas a un amplio espacio, y debes atravesar un pasillo con una verja. Dispara al enemigo del tejado, y al avanzar haz lo mismo con un guardia que está oculto en el interior de un edificio. Después verás un depósito de combustible (32). Dispara a los enemigos que aparezcan y sigue adelante. Debes cruzar un estrecho paso con un foco rojo en la parte superior. Ve a la derecha, camina por el surco y dispara a los enemigos que encuentres (33).
Ahora verás una zona en la que hay un camión. Ve a la derecha y atraviesa otro surco. Al llegar a una rampa, dispara a los enemigos y atraviésala. Desciende, ve a la derecha y verás la parte de abajo del puente que acabas de atravesar. Camina hacia el fondo, acaba con el enemigo y cruza el paso a nivel (34). Ahora disfruta de la secuencia y prepárate para lo que te espera en el siguiente nivel.

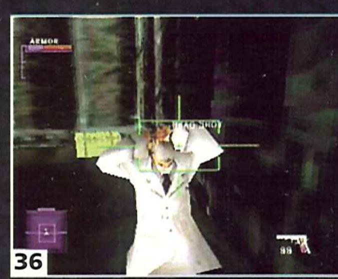

32


33


34

NIVEL 12: Uzhhorod, Ucrania - La fortaleza de Rhoemer


35


36



37


38

Empiezas sobre un puente muy estrecho, así que cuidado con dar pasos en falso. Avanza por él, y a la derecha usa el punto de mira para mirar hacia abajo. Verás otro puente, pero situado a un nivel inferior. Baja hasta él y avanza hasta llegar a dos vidrieras grandes (35) y dos enemigos, uno en una de las vidrieras y otro en la parte de abajo. Dispara al primero y avanza hasta situarte enfrente de la otra vidriera. Usa el punto de mira y mira hacia abajo. Verás otro puente por el que tienes que descender.
Ahora acércate a la vidriera, atraviésala y estarás en el interior de la fortaleza.
Llegarás a una sala con un caja. Ábrela y coge el rifle de largo alcance. Espera unos segundos y verás al primer científico. Tienes que acabar con él y con los siguientes usando la táctica del disparo letal (36).
Atraviesa un estrecho pasillo y verás una pequeña rampa a la derecha. Sube por ella y encontrarás dos sujetos a los que debes administrar una inyección (pulsa el botón Triángulo cerca del sujeto y estará vacunado). Abandona la sala y ve en dirección a una cajas que verás a la derecha. Avanza escondiéndote entre ellas y acaba con un enemigo que está patrullando.
Ahora verás una puerta cerrada electrónicamente y un interruptor verde que parpadea. Necesitas una tarjeta de acceso para abrir esta puerta. Al avanzar verás dos caminos uno al frente y otro a la derecha.
Entra en el que está enfrente usando la linterna, y encontrarás una caja con un chaleco antibalas .Abandona esta sala oscura y ve por el otro camino. Acaba con el guardia que tiene chaleco antibalas y sigue a la izquierda.
Ahora tienes dos caminos a elegir, uno de frente con unas cristaleras y otro a la derecha con una luz roja en su parte superior. Vete al fondo, administra otra inyección y abandona la sala.
Vete por el camino de la luz roja, dispara a un enemigo oculto entre las cajas y acaba con otro científico más.
Ahora verás dos nuevos caminos, uno a la izquierda y otro de frente.
Dirígete al de enfrente, dispara a los científicos, y coge la tarjeta de acceso (CHECKPOINT 1). Abre dos cajas para recoger un chaleco antibalas y munición para la PK-102.
Abandona la sala y entra por la derecha. Encontrarás otro sujeto al que debes administrar otra inyección (37). También hallarás una caja con granadas de gas. Vuelve al pasillo y dispara a los guardias que encuentres por el camino.
Ahora busca la puerta que estaba cerrada electrónicamente y pulsa el interruptor. Ábrela y descubrirás una montaña de cajas apiladas. Sube por las cajas y desciende rápidamente, ya que la vidriera se rompe. Agáchate y acaba con el enemigo que te está disparando. Sube por el balcón y vete a la izquierda disparando a un enemigo que está subido a otro balcón. Espera unos segundos y acaba con otro enemigo.
Ahora entra por la vidriera en la que estaba el enemigo y acaba con otro científico. Abandona esta sala, sube por el balcón y ve a la izquierda.
Dispara a otro enemigo cubriéndote con una columna. Verás otras dos vidrieras. Vete a la del fondo, rómpela y encontrarás una caja con la K3G4.
Sal y entra por la otra vidriera. Verás a un guardia y a un científico. Acaba con el guardia y persigue al científico.
Ahora puedes ir de frente o a la derecha. Ve a la derecha y administra otra inyección a otro sujeto. Abre la caja que tiene un chaleco antibalas y dispara a los enemigos.
Vete por el camino de frente y verás un pasillo con dos guardias y un científico. Acaba con los tres y recoge otra tarjeta de acceso (CHECKPOINT 2). Úsala en el interruptor que parpadea y abre la puerta. Verás una especie de biblioteca con dos guardias esperándote. Acaba con ellos, dirígete al fondo y sube por una caja hasta el nivel superior.
Avanza por el pasillo con columnas y dispara a los enemigos. Sube por una caja para encontrar otra vidriera. Rómpela y dispara a un enemigo que se encuentra en medio de un puente. Avanza y acaba con otro guardia que te sale por la derecha. Atraviesa el puente y rompe una vidriera más. Estarás en una sala con una caja que contiene una escopeta.
Ahora pónle otra inyección al último sujeto. Busca una rampa, acaba con un guardia y desciende. Vete a la derecha y bajarás otra rampa. Aquí encontrarás a otro científico (38), que al dispararle te dará otra tarjeta de acceso (CHECKPOINT 3).
Retrocede, ve al fondo del pasillo y detrás de unas cajas encontrarás un chaleco antibalas. Continúa y sube por las cajas apiladas. Al bajar de ellas te espera un enemigo, y después otros dos que aparecen por sorpresa.
Avanza, sigue subiendo por las cajas, y dispara a los enemigos hasta encontrar al fondo una caja y a un científico (CHECKPOINT 4). Abre la caja y recoge el chaleco antibalas.
Ahora debes avanzar y subir una pequeña rampa. Llegas a una sala con algunos enemigos. Busca una rampa de bajada y verás que no puedes seguir de frente, así que dirígete a la derecha. Usa la tarjeta de acceso en el interruptor verde que parpadea y abre la puerta.
Entras en una pequeña sala con una vidriera. Rómpela y avanza. Baja un pequeño escalón y súbete al puente por el lado izquierdo. Cuando estés en medio del puente, si miras a la izquierda verás una caja con un chaleco antibalas. Vuelve al medio del puente y usa el punto de mira enfocándolo hacia abajo. Baja a un nuevo puente que verás y recórrelo hasta llegar a otra vidriera. Rómpela y dispara a un enemigo subido en las cajas. Otro más aparecerá por tu derecha Después ve a la derecha y sube al ascensor para pasar de nivel.

NIVEL 13: Uzhhorod, Ucrania - La planta subterránea de la fortaleza


39


40


41


42

Al inicio, si miras a la izquierda verás una caja con un chaleco antibalas. Baja la rampa y acaba con un enemigo que sale a tu izquierda. Sigue a la izquierda hasta encontrar un estrecho pasillo. Entra y dispara a los enemigos que te atacan. Busca a un sujeto y pónle una inyección.
Abandona la habitación y dirígete a la derecha. Recorre el pasillo hasta encontrar una rampa que baja. Desciende hasta llegar a dos caminos, uno de frente y otro bajando una rampa a la derecha. Sigue de frente, acaba con un guardia y otro científico. Ahora gírate y dispara a un guardia oculto en las vidrieras.
Baja después por la rampa y llega a una sala con cajas y dos caminos, a izquierda y derecha. Coge primero el de la izquierda y tendrás otras dos opciones, que son seguir de frente o ir a la izquierda. Ve de frente y acaba con un científico (39).
Avanza y entra en una habitación cerrada con cristales. Escala por las cajas hasta llegar a otra habitación con un sujeto al que debes administrar una inyección. Entra en otra sala, y busca una caja con granadas de gas. Sal y vuelve a subir por las cajas hasta llegar donde estaba el científico.
Ahora coge el camino de la derecha, y al fondo del pasillo verás a un sujeto. Primero dispara a dos enemigos que te esperan subidos en la rampa. Luego pónle una inyección al sujeto, sube por la rampa y llega a una sala con cristaleras al fondo. Cuidado con el científico, porque va armado.
Sal de la habitación, ve a la izquierda, y después a la derecha en el pasillo. Avanza hasta llegar a una estrecha entrada. Acaba con dos enemigos que y sigue por el estrecho pasillo.
LLegarás a una sala dividida en dos partes por unas anchas columnas (40). Dispara a los enemigos que están en la planta superior, busca una caja con chaleco antibalas y sube por otras cajas. Verás una entrada estrecha con un pasillo, y al fondo, otro sujeto al que debes inyectar (CHECKPOINT 1).
Avanza, acaba con un enemigo y estarás en una sala con cajas (41). Dispara a los guardias de la parte superior, ve a la derecha y en medio de la habitación encontrarás una caja con munición para la PK-102. Sigue adelante y acaba con un soldado que está en una zona superior. Gira a la derecha y verás otras cajas. Sube por ellas y llega hasta el balcón.
Dispara a los enemigos de tu alrededor y cruza una entrada iluminada en verde. A mitad del pasillo encontrarás más cajas que debes escalar. Al final, hay un soldado a la izquierda. Dispárale y avanza. En unos segundos aparece otro guardia a tu derecha. Cúbrete con las columnas y dale un disparo letal.
Ahora debes buscar una pasarela en mitad del balcón. Crúzala, sube una rampa y acaba con un científico armado. Pasa por encima suyo para recoger una tarjeta de acceso (CHECKPOINT 2). Abandona la sala y vuelve a cruzar la pasarela.
Atraviesa de nuevo el pasillo iluminado con una luz verde y gira a la derecha. Escala al balcón situado en un nivel superior (42). Rompe una vidriera y crúzala para llegar a otra sala. Gira a la izquierda y dispara a otro científico. Pulsa el interruptor que parpadea y abre la puerta. Acaba primero con los dos guardias que hay a la derecha y después sigue por la izquierda. Entra por un pasillo estrecho situado a la derecha, acaba con un científico y sigue adelante.
Ahora atraviesa el laboratorio hasta encontrar a otro científico armado. Dispárale y recoge otra tarjeta de acceso (CHECKPOINT 3). Abre una caja y coge balas para la PK-102. Cuando te ataque un enemigo con granadas, cúbrete con la pared y acaba con él.
Abandona esta zona, vuelve al lugar donde abriste la puerta y sigue hacia el fondo. Dispara a los guardias que te encuentres por el camino, busca una rampa y desciende por ella. Sigue de frente para llegar a otra puerta con un interruptor verde.
Acaba con los enemigos que aparecen por las cristaleras del fondo, y luego usa la tarjeta en el interruptor para abrir la puerta. Al hacerlo debes cubrirte con la puerta de al lado y disparar a los enemigos cercanos.
Ahora avanza y dispara a más enemigos y a otro científico.
Sigue adelante hasta llegar a una sala similar a la anterior. Aquí puedes contactar con Markinson. Ve al fondo y verás otra pasarela. Abre una caja y coge el chaleco antibalas. Acércate a una enorme vidriera para ver una animación (CHECKPOINT 4).
Sigue y dispara a los enemigos que hay en el tejado. Ahora busca una entrada muy estrecha y acaba con los enemigos que hay dentro. Avanza por unos pasillos hasta llegar a una zona abierta con columnas. Deshazte de todos los enemigos y avanza por los pasillos hasta llegar a un cementerio. Tras eliminar a los enemigos, busca una entrada y llegarás a un túnel con una luz verde, donde debes acabar con un científico (CHECKPOINT 5).
Sigue adelante hasta encontrar otro guardia. Líbrate de él y avanza por el pasillo, disparando a dos enemigos que están al fondo.
Al llegar a una zona abierta con un dibujo en la pared, busca cerca del dibujo una caja con un chaleco antibalas. Dispara a los enemigos y avanza de frente. Ahora te encontrarás en un ancho pasillo con columnas. Ayúdate de ellas para acabar con los enemigos que van apareciendo. Al final de esta sala tienes dos caminos a elegir, pero da igual por cual te decidas, ya que los dos conducen a una sala amplia con bastantes enemigos. Acaba con todos, desciende por una rampa y... a disfrutar de la secuencia de vídeo.

NIVEL 14: Uzhhorod, Ucrania - Las catacumbas de la fortaleza

Al comenzar, debes bajar una rampa (43) y abrir una caja con la 9mm esquivando al guardia. Úsala después para acabar con él de un disparo letal, y continúa con ella durante la primera parte de este nivel.
Avanza a la izquierda y sigue de lejos al científico. Al bajar la rampa te topas con otro guardia, pero usando la 9mm no tendrás problemas. También encontrarás cajas con una escopeta y un chaleco antibalas. Sigue al científico y al final del pasillo (44) verás a dos enemigos. Derrótalos con las granadas de gas. Sigue tras el científico hasta que oigas un "click". En este momento habrá abierto la celda. Aproxímate a él y verás una animación (CHECKPOINT 1).
Ahora sigue a Phagan, cúbrele usando tu arma favorita y avanza hasta el siguiente checkpoint (CHECKPOINT 2). Sigue adelante y dispara a dos enemigos que te esperan escaleras abajo (45). Cuando Phagan baje unas escaleras, síguele hasta la celda de Lian. Tras ver otra animación (CHECKPOINT 3), debes seguir y proteger a Lian hasta la salida (46). Tras pasar otro checkpoint (CHECKPOINT 4), sigue detrás de Lian y dispara a los enemigos. Al llegar a la salida verás otra animación.

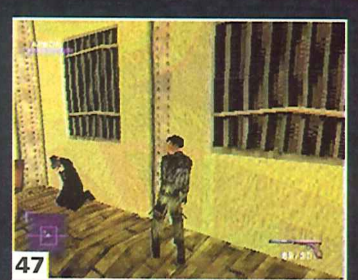

45


43


44


46

NIVEL 15: Almaty, Kazahkstán - Almacenes de fármacos


47

48


49


50

Nada más comenzar la misión debes disparar de forma letal a dos enemigos vestidos de azul.
Avanza a la derecha y sube por un pequeño almacén con dos ventanas. Rómpelas y verás una animación (CHECKPOINT 1) (47). En esta misma sala encontrarás una caja con un escáner que debes recoger, ya que es fundamental en este nivel (el escáner sirve para detectar cuerpos que contengan el virus syphon filter).
Abandona la sala y dirígete al almacén que tiene un número 13 en la entrada. Entra por una ventana y busca una caja con munición para la M-79. Ahora debes ir al almacén número 23. En una casa fuera del almacén puedes coger una caja con granadas. Abre después la puerta del almacén 23 y recoge una ametralladora llamada BIZ-2 que está dentro de una caja.
Abandona esta casa y retrocede hasta encontrar un edificio con un póster en la pared (48). Sube y cruza una pequeña entrada. Llegarás a una sala con cajas, donde debes utilizar el escáner para descubrir a un hombre metido en una caja. Enfoca su cuerpo con el escáner (49), súbete encima de la caja donde está escondido y pulsa el botón Triángulo. Así dejarás un detector sobre la caja (CHECKPOINT 2).
Ahora rompe la única ventana de esa habitación y acaba con los enemigos. Tienes que dirigirte al almacén 38, pero como no podrás abrir la puerta, debes entrar por la ventana. Usa el escáner dentro del almacén y encontrarás otro cuerpo debajo de un contenedor blanco. Súbete al contenedor y pulsa de nuevo el Triángulo para dejar otro detector (CHECKPOINT 3).
Abandona el almacén disparando a unos barriles que bloquean la puerta. Ahora debes entrar en otro almacén sin número que está a la izquierda. Avanza, y cuando veas una pared de piedra, dirígete a la derecha. Allí está la entrada al almacén 36, y al fondo verás unos barriles. Dispáralos y desciende por el agujero que provoca la explosión.
Atraviesa unas cajas y ve a la derecha. Acaba con los enemigos que te encuentres y sigue hasta llegar a dos caminos, uno de frente y otro a la izquierda. Coge el que va de frente y sube por una rampa que te lleva al exterior. Ahora tienes que escalar por unas cajas para subirte a un gran contenedor. Dispara desde allí a los guardias y busca una cuerda. Agárrate a ella y ve a un estrecho balcón que hay a la derecha.
Ahora pulsa el interruptor y habrás desactivado la corriente de las puertas electrificadas (CHECKPOINT 4). Vuelve al contenedor y desciende.
A continuación debes abrir la verja que te encuentras de frente. Avanza y al fondo, a la izquierda, verás unas cajas y una ventana. Súbete a las cajas y accede al almacén por la ventana. Dentro, desciende rápido de las cajas y acaba con tres guardias. Utiliza tu escáner para encontrar otro cuerpo, y repite la misma operación de antes para dejar colocado otro detector (CHECKPOINT 5).
Dispara a los barriles que hay en la puerta del almacén para despejar el camino. Una vez que estés fuera, vuelve a cruzar la verja y regresa de nuevo por la rampa. Sigue todo el pasillo de frente hasta que llegues a una verja electrificada (50). Ahora podrás abrirla, ya que antes desconectaste la corriente. Dirígete a la derecha y abre otra verja. Sigue de frente y termina con los guardias que encuentres. Llegarás a una zona con barriles y guardias con trajes azules que te disparan. Ayúdate de los barriles para acabar con ellos.
Ahora ve a la derecha y sube por una rampa que te lleva de nuevo al exterior. Al salir, dispara a un guardia y vete a la izquierda. Atraviesa un pasillo y continúa avanzando por la derecha. Sube por el almacén que tiene dos ventanas y por fin habrás completado el nivel.

NIVEL 16: Almaty, Kazahkstán - Almacenes de fármacos: guardias de élite

Al empezar, estás en una sala en la que encuentras una caja con un chaleco antibalas, y también verás una apertura en el suelo. Baja por ella (51) y atraviesa un pasillo. Llegarás a una zona con cajas, en la que debes disparar a los guardias que aparecen por el tejado.
Sigue adelante, y a la izquierda encontrarás un almacén con el número 87 que tiene en su interior una caja con un rifle de largo alcance.
Abandona este almacén y entra en otro con el número 85. Si vas al fondo hallarás una abertura. Avanza y dispara a un enemigo que te espera a la salida.
Sigue de frente (52), y a la izquierda encontrarás otro almacén que tiene el número 82. Entra en él y usa tu escáner. Cuando hayas detectado un cuerpo, súbete en la caja y pulsa el botón Triángulo (CHECKPOINT 1).
Abandona el almacén, y a la izquierda verás una casa con dos ventanas y una puerta. No entres por ahora, mejor sigue por la izquierda hasta encontrar el almacén 74. Aquí tienes que usar el escáner para encontrar otro cuerpo. Ya sabes: enfoca el cuerpo con el escáner y pulsa el botón Triángulo al subirte en la caja. Así dejarás colocado otro detector (CHECKPOINT 2). En este almacén también hay una caja con munición para la BIZ-2.
Vuelve a la casa con dos ventanas (53) y dispara al enemigo que está en su interior. Ahora sube a la planta de arriba y verás unas cajas por las que puedes escalar para llegar al tejado del edificio, donde te reciben dos enemigos. Busca un tronco de madera que une dos almacenes, agárrate a él y cruza (54).
En el tejado del nuevo almacén hay una caja con granadas. Baja del tejado y avanza de frente por un pasillo. Vuelve a bajar y te hallarás en una rampa que conduce a otro túnel. Al inicio de la rampa verás unas cajas. Usa el escáner para encontrar otro cuerpo y coloca un nuevo detector (CHECKPOINT 3).
Entra por el túnel y acaba con los enemigos que encuentres en él. Ve a la izquierda, avanza y dispara de nuevo a los guardias.
Cuando llegues a un cruce en el que puedes seguir de frente o ir a la izquierda, elige el camino de la izquierda y avanza por otro largo pasillo. Al llegar al fondo tendrás que ir a la izquierda. Vuelve a girar a la izquierda y verás una rampa de subida.
En el exterior te esperan unos enemigos que te lanzan granadas, así que no dejes de moverte si quieres seguir con vida. Cuando acabes con ellos, busca el almacén número 76. Al acercarte a su puerta habrás llegado al final del nivel.


51


52


53


54



Guías

NIVEL 17: Almaty, Kazahkstán - El almacén 76


55

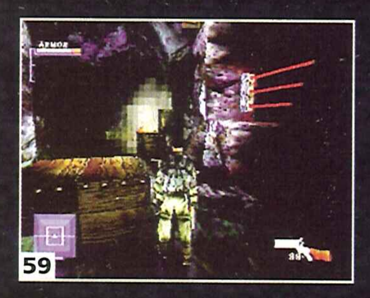

56


57


58

Nada más comenzar, si miras tu rádar verás que tienes quince minutos para completar la misión.
Avanza sorteando el fuego y entra en el almacén número 76. Una vez dentro (55), dirígete a la derecha, y luego a la izquierda. Dispara a un soldado que está en una zona alta. En esa misma habitación, a la izquierda, verás otra sala con un enemigo escondido en las cajas. Acaba con él y abre una caja que contiene un rifle de largo alcance.
Vuelve a la habitación anterior y sube por unas cajas hasta llegar a la zona donde estaba subido el enemigo. Aquí encuentras una pequeña apertura en la pared (56), y usando la voltereta puedes acceder a otra habitación.
En esta nueva sala debes bajar al nivel inferior teniendo cuidado de no quemarte con las llamas. De frente verás unas cajas apiladas. Sube por ellas hasta alcanzar un puente de metal (57). Ahora debes avanzar por el puente, teniendo en cuenta que se desplomará a medida que avances por él. Dispara a un guardia mientras lo atraviesas, y cuando llegues al final descubrirás que el último peldaño del puente no se hunde.
Ahora baja del puente, pero hazlo en dos tiempos, porque si das un sólo salto morirás. Primero quédate colgado del puente y después baja.
Ahora encontrarás tres caminos: uno a la izquierda, otro de frente y el tercero detrás de ti. Ve primero a este último y encárgate de un enemigo que está oculto en unas cajas. Aquí encuentras una caja con un chaleco antibalas. Abandona esta sala sigue de frente, dispara a un enemigo y al fondo encontrarás una caja con munición para la BIZ-2. Ahora sal de esta habitación y ve a la derecha. Al fondo aparecerán dos enemigos.
Ahora tienes dos caminos: a la derecha o de frente. Si vas de frente, lo único que encontrarás será una caja con munición para la escopeta.
Retrocede y sigue el otro camino. Recibirás un mensaje de Lian, y al avanzar unos metros llegarás a un checkpoint (CHECKPOINT 1).
Sigue adelante y verás un enemigo en llamas. Espera a que se apaguen las llamas y avanza hasta llegar a una sala en llamas con cajas a ambos lados. Sube por las cajas de la izquierda y llegas a una zona alta. Dirígete al fondo y dispara a un enemigo que aparece por abajo.
Ahora baja por donde apareció y tendrás dos alternativas, a la derecha o a la izquierda.
Dirígete a la izquierda y dispara a los barriles cuando veas aparecer a tres enemigos. Ve nuevamente a la izquierda y sube por unas cajas. Usa la voltereta para entrar por la apertura que verás en la pared y llegas a una sala con cajas y otros tantos enemigos, uno escondido en las cajas y otro subido en un puente de metal. Acaba con ellos y sube por unas cajas hasta el puente. Avanza por él sin pararte, ya que se irá hundiendo cuando lo atravieses, y en el último peldaño desciende a unas cajas.
Allí hay una sala con un agujero en medio y llamas por todas partes (58). Tu objetivo es buscar un interruptor blanco que está situado a la izquierda y dispararlo para que se active el ascensor. Ahora lo único que debes hacer es subirte al ascensor y descender por él para pasar al siguiente nivel.

NIVEL 18: Almaty, Kazahkstán - Túneles de acceso

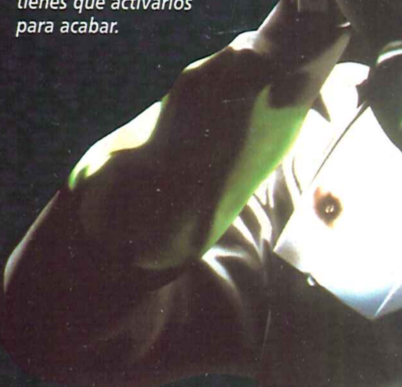

59


60


61


62

Al comenzar, debes acabar con enemigos equipados con trajes azules. Avanza y abre una caja que tiene un chaleco antibalas (59). Sigue de frente y continuarán apareciendo enemigos. Cuando llegues al primer puente, tienes que disparar a dos enemigos (uno de ellos es una lanzador de granadas). Cruza el puente y sigue avanzando hasta que recibas un mensaje de Lian.
Ahora gira a la derecha y sube por un escalón de piedra. Sigue adelante y dispara a los enemigos que te encuentres. Cuando llegues a otro puente (60), detente, porque es muy importante. Si miras debajo, verás unas cajas por las que debes descender hasta llegar a un sótano.
Avanza y elimina a un nuevo grupo de enemigos. Continúa hasta llegar a unas cajas tras las que se esconde un enemigo que lanza grandes. Acaba con él y sube por las cajas. Dispara también a otro enemigo que aparece por tu espalda y sube por un escalón de piedra.
Ahora has llegado a un nivel superior, y a tu derecha hay un puente y una caja con un chaleco antibalas. Avanza de frente hasta llegar a otro puente en el que hay un enemigo. Dispárale, cruza el puente y continúa de frente hasta llegar a una sala en la que está el panel de control del ascensor (61). De momento no puedes activarlo, ya que no hay electricidad.
A la derecha del panel verás unas cajas apiladas por las que debes subir hasta llegar a un pasillo iluminado con luces rojas. Al fondo de este pasillo, encontrarás otra sala con el interruptor de la corriente eléctrica (62) (CHECKPOINT 1). Púlsalo y vuelve por el pasillo iluminado.
Ahora te estarán esperando más enemigos. Cuando acabes con ellos, pulsa el botón del panel de control y baja por el ascensor situado en el medio de la sala.
En el nivel inferior, continúa avanzando por el pasillo y acaba con dos grupos de enemigos. Sigue por este pasillo hasta llegar a un escalón de piedra, súbelo y avanza por un nuevo pasillo. Al fondo encontrarás un interruptor para llamar a otro ascensor. Púlsalo y sube al nivel superior.
En este nuevo piso verás que hay unos láser al frente y otro ascensor. Ignóralos y vete mejor por el camino contrario. Atraviesa otro puente de metal y continúa de frente. Verás un nuevo puente que también debes cruzar. Avanza por un pasillo y dispara al grupo de enemigos que te hace frente. Al fondo del pasillo encontrarás una sala con tres paneles de control. Lo peor ha pasado. Ya sólo tienes que activarlos para acabar.



NIVEL 19: Almaty, Kazahkstán - Túnel bloqueado

Comienzas este nivel en una sala destruida y en llamas. En el centro de la sala verás que hay un agujero (63), así que tienes que agarrarte a una viga de acero situada a la derecha y avanzar por ella hacia la izquierda. Cuando se acabe la viga, pulsa Abajo para descolgarte y caer a otra viga más. Usa el punto de mira para mirar hacia abajo y poder saltar a las vigas inferiores. Cuando hayas descendido hasta el final este túnel vertical, llegarás a un pasillo oscuro (64) (CHECKPOINT 1). Ahora verás dos cajas, que contienen un chaleco antibalas y un rifle de visión nocturna. Avanza por el pasillo y dispara a otros dos enemigos. Continúa por el pasillo deshaciéndote de los enemigos que encuentres hasta llegar a una especie de foso donde termina el pasillo. Debes disparar a un guardia y bajar al foso en dos tiempos, porque si bajas de un salto Logan morirá.

Avanza por otro pasillo (65) y dispara a un guardia. Al fondo del pasillo tienes que usar la linterna y verás unas vigas (66). Sube por ellas hasta llegar a un nivel superior. Ahora te toca disparar rápidamente a un enemigo. Abre una caja que te encuentras de frente y coge balas para tu rifle de visión nocturna. Continúa avanzando por el pasillo, camina por la izquierda y desciende por un escalón. Verás un puente de metal que tienes que cruzar y seguir después por un oscuro camino. Llegarás a un segundo puente con un enemigo esperándote al otro lado. Tras dispararle, cruza el puente y detente cuando llegues a un tercer puente. Tienes que disparar a un lanzador de granadas y continuar avanzando, pero ya queda poco. Al fondo de este pasillo verás que hay una puerta blanca. Acércate a ella y ¡misión cumplida!

63



64



65



66

NIVEL 20: Almaty, Kazahkstán - El almacén de misiles

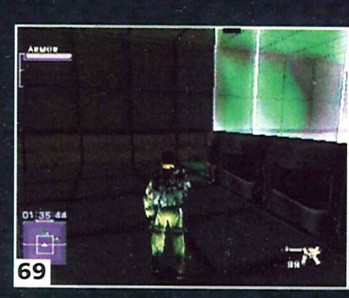
Nada más empezar, dirígete a la izquierda y verás un enorme misil situado verticalmente. Dispara a los enemigos que lo vigilan y pulsa un interruptor al fondo de la sala para activar el ascensor. Al bajar, acaba con más enemigos y sube por unos peldaños (67) que verás a tu izquierda. Cuando estés en el último, pulsa un interruptor situado en el misil y saltará una animación (CHECKPOINT 1). Ahora dispones de tres minutos para encontrar el botón del ordenador que contiene los códigos genéticos del virus syphon filter. Cuando vuelvas a tener el control de Logan, ve a la derecha y da una voltereta para entrar por una puerta que se está cerrando (68). A continuación, verás que el misil despega y se abre la puerta donde estás encerrado. Sigue de frente y pulsa un interruptor para llamar al ascensor. Sube y dispara a dos enemigos que hay en el pasillo. Al llegar a una sala con dos científicos (69), acaba con ellos y con los otros enemigos que aparecen. Uno de lo científicos dejará una tarjeta de acceso al morir. Recógela y pulsa el interruptor del fondo de la sala. Se abrirá una puerta y te recibirá un enemigo al fondo del pasillo. A tu izquierda verás a dos enemigos subidos en un hueco cerrado con cristales, y hay otros dos a la derecha. Ahora, con la ayuda del mapa debes encontrar el interruptor, que se encuentra al fondo de la sala. Cuando lo encuentres, actívalo y verás una nueva animación (CHECKPOINT 2).



67



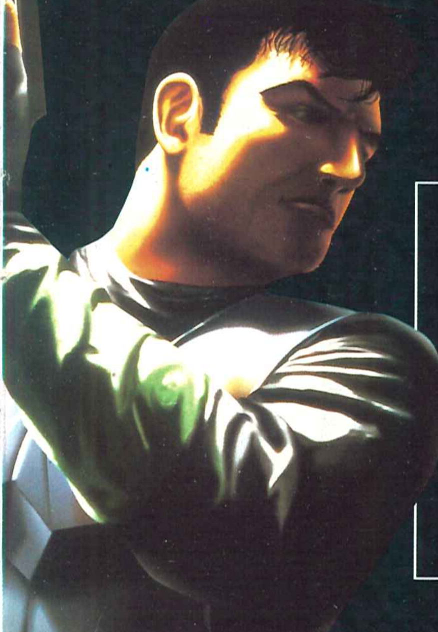
68



69

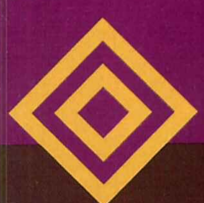


70



JEFE FINAL: RHOEMER:

Rhoemer estará equipado con un lanzador de granadas (M-79), y un solo disparo que recibas de él supondrá tu fin. La mejor forma para acabar con él es la siguiente: nada más comenzar el duelo, sube por una máquina que tienes enfrente. Después tienes que subirte al hueco de la derecha, donde antes acabaste con dos enemigos. Aquí encontrarás una caja con granadas de gas **(70)**, la única arma capaz de terminar con Rhoemer en unos segundos. Mantente en el hueco y pulsa desde ahí R1 para seleccionar al enemigo más cercano. Ahora, lo único que debes hacer es tener a Rhoemer seleccionado, lanzar una granada de gas y disfrutar de la secuencia final de este juegazo.



La fuerza del látigo y la cruz

CASTLEVANIA 64

Una vez más (y no se cansa de perder) Drácula ha vuelto. Como cada cien años, el eterno príncipe de las tinieblas reaparece para que los héroes de Transilvania y alrededores se luzcan luchando contra el mal. Pero en esta ocasión lo harán de una forma rápida y cómoda, porque Hobby Consolas estará allí para ayudaros.

NIVEL 1: FOREST OF SILENCE



1 *El hombre tigre es muy lento, de modo que bastará con sacar ventaja, golpearle y repetirlo hasta que caiga.*



2 *A la izquierda de la estatua de la mujer encontrarás una piedra que dejará bastantes ítems al golpearla.*



3 *El SPECIAL 1 se encuentra en una plataforma junto al puente derruido que hay detrás de los tres mausoleos.*

MEGA-ESQUELETO









El esqueleto gigante de aquí arriba es el peor enemigo que encontraréis en la fase. Para derrotarle en las dos ocasiones en que aparece has de rodearle para que no te atice con el hueso y atacar de lado o por detrás.

SALTANDO





Uno de los problemas son los saltos. Mide bien e intenta mover la cámara para poder ver algo.

NIVEL 2: CASTLE WALL

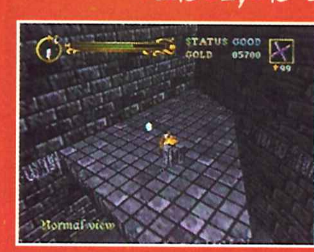


En la primera torre se encuentra este salto. Brinca cuando la plataforma esté más cerca y la cuchilla arriba.



No olvides coger la LEFT TOWER KEY cuando vuelvas de matar las serpientes o no entrarás en la torre.

TESOROS ESCONDIDOS





Las piedras rellenas de ítems se dan por doquier en la segunda fase. Tenemos una en la cornisa con la joya blanca después de las serpientes y otra en la cima de la segunda torre, justo al lado de la puerta de entrada.

SERPIENTES DE HUESO





Para acabar con las serpientes que te esperan al llegar a lo más alto de la primera torre debes golpearlas esquivando las primeras llamaradas. Cuando comiencen a soltar las llamas grandes, huye hacia los extremos.

La subida a la segunda torre es más complicada, con saltos como el de la pantalla 3, en el que debes esperar a que la segunda plataforma de la vuelta para coordinar bien la cuchilla y la primera plataforma, o el de la pantalla 4, donde has de usar el arma especial para acabar con el bicho antes de saltar.

CANCERBEROS







A los primeros perros les bastará con una buena ración de látigo, pero lo mejor que puedes hacer con los tres últimos es bañarlos literalmente en agua bendita.

NIVEL 3: VILLA



Alcanzarás la antorcha superior al comienzo de la fase subiendo a la plataforma invisible de su derecha.



Espera a que el reloj marque las doce de la noche y surgirá un pilar de la fuente. Hala, no te dejes nada.



Entra en la sala de las rosas a partir de las 3 de la noche para hablar con Rosa sobre la llave de los archivos.







MÁS LLAVES QUE EL SERENO

La localización de las llaves no es cosa fácil, así que allá van:
- La llave de los archivos la tiene Vincent, pero has de hablar antes con Rosa.
- La llave del laberinto se encuentra en la sala de los archivos.
- La llave del Storeroom está en el primer jarrón de la habitación contigua al susodicho Storeroom.
- La llave Copper está en el larguísimo pasillo donde pones a salvo a Malus.





Guías

LABERINTO

El camino correcto en el laberinto lo indica Malus. Siempre que haya un camino a la derecha y otro a la izquierda, ve a la derecha. No gires si puedes seguir adelante. Por último, gira a la izquierda al llegar a la construcción con escaleras.







VAMPIROS

El primer vampiro no presenta dificultad. Su amiga sí. Persíguela mientras sea sólida y mira bien dónde reaparece cuando se va.




NIVEL 4 A: TUNNEL


1 Tras la espectacular presentación descubriremos que lo único que hacen las arañas es asustar de pura fealdad.


2 Procura no usar demasiadas Mooncards o Suncards. Lo que hay dentro no es para tanto.




TRANSPORTE PÚBLICO

Si quieres encontrar la forma de continuar el nivel porque el transportador rojo no para de dar vueltas, sólo tienes que bajar en el "Transfer Point" y esperar pacientemente a que pase el azul mientras destrozas fantasmillas.



MÁS PEDRUSCOS

Las piedrecillas rellenas que tanto nos gustan también se dan por estos parajes. La primera está a la derecha en la segunda bifurcación de la fase. La segunda se encuentra en una de las plataformas que hay junto a la primera puerta que se abre de noche.








MALABARISMOS

Éste nivel está plagado de plataformas y saltos difíciles, de manera que es corriente caer una y otra vez. Para evitarlo mira bien la disposición de las plataformas antes de saltar, porque luego la cámara se resiste a darnos la perspectiva adecuada.

NIVEL 4 B: UNDERGROUND WATERWAY


1 Además de al comenzar, agárrate a los salientes cada vez que veas uno. Llevan a sitios bastante interesantes.


2 Es frecuente ver cómo el suelo se derrumba en los corredores de esta fase. Simplemente salta hacia delante.


3 La entrada de éste corredor parece tapada por un muro. Sin embargo, puedes pasar agachado por el hueco.





LAGARTOS

Los lagartos son presa fácil de las bolas de energía. Únicamente has de tener cuidado con las apariciones por sorpresa al salir de las aguas del río. El último nos espera junto al interruptor y no tiene inconveniente en esperar nuestras descargas sin moverse.

PASARELAS

Las estrecheces de algunas pasarelas son exageradas. Controla el stick con cariño o te verás obligado a hacerlo muchas veces.









NIVEL 5: CASTLE CENTER

SIN VOLUNTAD

El último enemigo de la fase varía según el personaje. Rosa es asequible si atacamos de cerca y huimos. Fernández sólo necesita que esquivemos sus disparos girando sin parar.








1 Cuando lleves el nitro al muro situado frente al toro, hazlo por el camino de la derecha. El otro camino no vale.



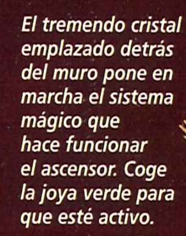
2 El lagarto nos contará la triste historia de su mutación y nos dará la llave para entrar en el "Torture Chamber".



3 La combinación adecuada para colocar las tres estatuas de las diosas es dos, cuatro y ocho, por ese orden.


4 Como seguramente andarás escaso de dinero, debes saber que hay una caja repleta a la derecha del toro muerto.


5


El tremendo cristal emplazado detrás del muro pone en marcha el sistema mágico que hace funcionar el ascensor. Coge la joya verde para que esté activo.

PRIMER MURO

Detrás del muro agrietado situado en el corredor junto a la sala del lagarto tenemos la entrada a la biblioteca. Sube al observatorio y retira el sello mágico cuanto antes.









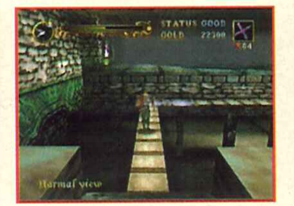

EL ASTADO

La forma más cómoda (si es que la hay) de eliminar al monstruoso toro es girar a la vez que él lo hace para mantenerte cerca. De lo contrario lo tienes muy negro.

VUELTA CON MN

LLevar el MN hasta el muro de abajo no es fácil. Cruza los pinchos por tu derecha. Camina despacio por la pasarela e introdúcete entre las ruedas dentadas. ¡Bufff!






NIVEL 6 A: DUEL TOWER


1
Hay que estar muy hábil con el salto y agachándose al pasar por las barras giratorias que pueblan el nivel.


2
Al acabar el segundo duelo, sube por las plataformas de enfrente. Una vez en la superior, salta junto a la pared.


3
Este camino nos ahorra un duelo. Está pasando las barras giratorias tras el lobo y bajando por las plataformas.

NIVEL 6 B: SCIENCE TOWER


1
El único consejo válido durante la subida es tener mil ojos y coordinar bien los movimientos de los rayos.


2
En la sala de las ametralladoras, ahórrate disgustos saltando desde la primera columna al otro lado.


3
Tras salir definitivamente de la sala de ametralladoras, salta hacia la plataforma que ves a tu derecha.

4
El truquillo de las cintas es esperar a que pase el cubo que va más deprisa para saltar inmediatamente después.

ESPARTACO II

Esquiva al primero para golpear después. Con el lobo, mantente agachado para evitar barridos. Al tigre ya sabes cómo tratarlo.





¿CÓMO SE SALE DE ESTE SITIO?




Es fácil, hombre. Sólo tienes que coger las llaves por orden. La primera está en una de las salas anexas a la de ametralladoras. La segunda está en el pasillo en que hay tres puertas en fila. Exactamente tras la segunda. La última está al final del nivel. Para usarla, vuelve al principio de la sala con las cintas transportadoras.

NIVEL 7 A: TOWER OF EXECUTION



Mucho tino hay que tener con estas repisas. Mide bien el tiempo y salta.



Antes de cruzar las cuchillas, encárgate de la cabeza con la cruz.



El SPECIAL 2 parece inalcanzable, pero tú salta, que haber, hay mucho suelo..



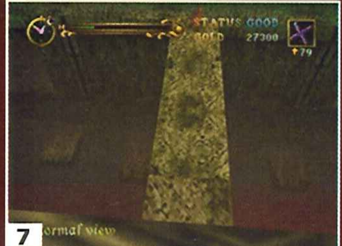
No te molestes en intentar destruir los esqueletos rojos. Se reconstruyen.



En este infernal tramo debes eliminar primero la cabeza para poder saltar.



Coge la EXECUTION KEY poco antes del final y corre a abrir la puerta.




Sáltate la bajada hacia la puerta tirándote desde el piso superior.

NIVEL 8: ROOM OF CLOCKS

LA MUERTE

Para quitarnos de encima al segador, debemos darle la lata siguiéndole por todo el escenario mientras esquivamos sus guadañas y ¿truchas?







NIVEL 7 B: TOWER OF SORCERY

ESFERAS





Rompiendo las esferas azul y amarilla conseguiremos que las plataformas amarillas suban, franqueándonos el paso.



La mejor táctica contra los hombres de cristal es usar el arma secundaria.



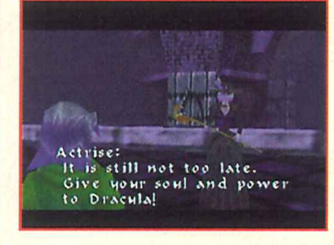
No te pongas nervioso en los primeros saltos. Siempre llegas.



Al llegar a la zona de las plataformas moradas, cruza por las de la derecha.



Desde la última plataforma del nivel debemos saltar hacia el SPECIAL 2.







¡VIEJA BRUJA!

Actrise no consigue convencer a Carrie para que se una a Drácula, de modo que tendremos que matarla. Basta con dar vueltas sin descanso alrededor de ella mientras vamos rompiendo sus cristales de colores. Una vez que hayamos hecho un hueco podremos golpearla a placer.



NIVEL 9: CLOCK TOWER

PRIMERA SALA

Comienza subiendo por las ruedas del engranaje para cruzar la habitación de lado a lado caminando por la barra roja. Sigue subiendo, coge la llave y encarámate a la cima.





SEGUNDA SALA

Deshazte de todas las cabezas y cruza por las ruedas centrales para evitar pincharte. La llave está en el hueco que hay al fondo a la derecha. Salta hasta la puerta y sal.





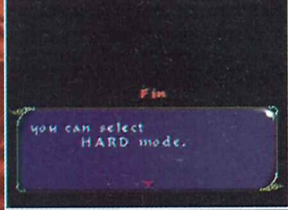
TERCERA SALA

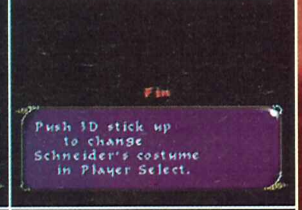
Baja al suelo para terminar con las cabezas y salta entre las ruedas de abajo para conseguir la llave. Ahora tienes que volver a subir para ir a la derecha, donde las cajas, y salir.

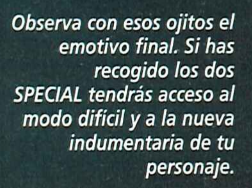




DE FINALES Y RECOMPENSAS







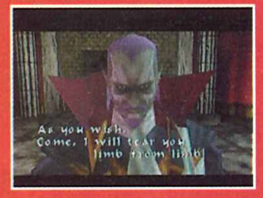
Observa con esos ojitos el emotivo final. Si has recogido los dos SPECIAL tendrás acceso al modo difícil y a la nueva indumentaria de tu personaje.



NIVEL 10: CASTLE KEEP

EL DRÁCULA CLÁSICO

Muévete sin parar y salta para golpearle cuando lo cojas en mitad de un acto de aparición. Escapa de sus ataques manteniéndote lejos si no llegas a golpearle. Asequible.











MALUS HA VUELTO

Pero ahora se hace llamar Drácula Vlad Tepes. El secreto está en esquivar sus proyectiles deslizándonos por debajo. También es importante intuir por dónde aparecerá para tener tiempo de golpear y salir corriendo.













EL CORAZÓN DE DRÁCULA

La verdadera esencia de este ser se revela cuando nos vemos transportados al desierto y surge esta abominación. No hay más táctica que mantenerse a distancia girando alrededor de él y acercarnos muy rápido cuando decidamos atacar. Aún así, lo mejor que podemos hacer es tener una buena reserva de Roast Chicken y Roast Beef. Suerte.

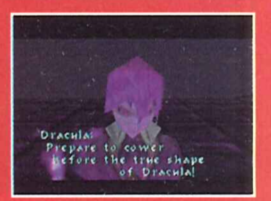












ALIEN TRILOGY





TODOS LOS TRUCOS:
Los que hayan comprado este exitazo en su versión Platinum seguro que buscaban estos trucos. Pues ya no tenéis que esperar más. Se trata de cinco códigos que se introducen a modo de password pero con resultados distintos.
Invencibilidad: FVNKYG1BB0N
Armas: F1SH1NGF0RGVNS
Selección de nivel: GOLVLxx (sustituye las xx por el número del nivel que prefieras).
Todos los trucos: 1G0TP1NK8C1DB00TSON

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE





UNA MANERA DISTINTA DE JUGAR:
Justo después de presionar Start tras haber seleccionado las opciones de juego para comenzar un carrera, presiona ARRIBA + R1 + L2 (antes de que aparezca la pantalla de carga) y no los sueltes hasta que comience la carrera. Verás cómo la pantalla se vuelve borrosa y ten cuidado, porque conducir en este estado puede ser peligroso.

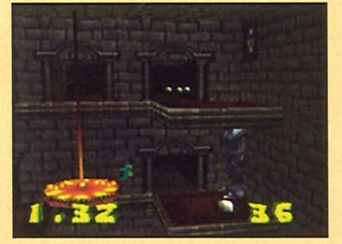


NUEVA VISTA:
Por si te parecieran pocas las tres vistas posibles que incluye este CD te ofrecemos otra, la que muestra el punto de vista del propio conductor.
Para activar este truco presiona:
ARRIBA + TRIÁNGULO + X en el mismo momento que con el truco anterior y, de nuevo, hasta antes de comenzar la carrera.
La única pega que puedes poner a estos dos trucos es que no funcionan con todos los coches y circuitos, así que tendrás que probarlo pero, una vez activado, podrás seleccionar el circuito y el coche que prefieras..

GEX 64

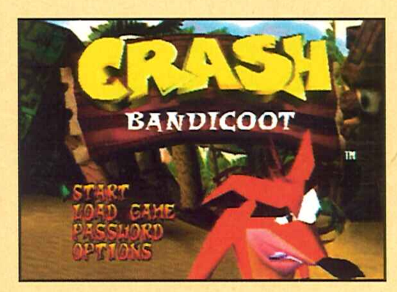


POR LO QUE PUEDA PASAR:
Lo más normal en este tipo de juegos es perder vidas tontamente en uno de esos saltos que no terminan nunca de salir (normalmente pasa en los más sencillos, ¿verdad?). Con este truco no tendrás que preocuparte, ya que comenzarás la partida con 99 vidas, una cifra que te permitirá arriesgar y fallar sin ningún tipo de agobio. Par ponerlo en marcha introduce en la pantalla de passwords: M758FQRW3J58FQRW4!





CRASH BANDICOOT

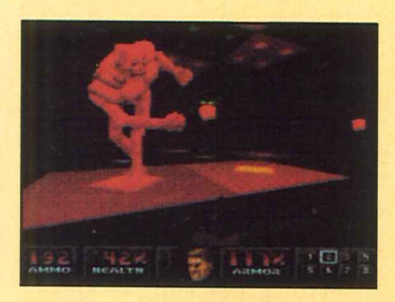


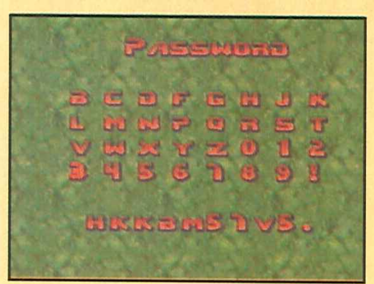




EL MEJOR:
Para llegar a su tercera aparición, este personaje tuvo que hacerse famoso desde el principio y no cabe la duda de que lo consiguió.
Este truco va dirigido a quines están comenzando a descubrir a Crash y lo hacen como es debido: desde el principio con la versión Platinum.
Para poder tener todos los caminos del juego abiertos (y, por supuesto, todas las gemas) sólo debes introducir este código como password: TRIÁNGULO (x4), X, CUADRADO, TRIÁNGULO (x4), CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO (x3), CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X (x4).

DOOM







LOS TRUCOS:
Los amantes de los juegos de acción seguro que se compraron un ejemplar de este juego nada más salir al mercado. Su éxito fue entonces indiscutible, y aún lo sigue siendo gracias a la versión Platinum. Para esos rezagados van estos trucos. Para activarlos debéis comenzar una partida y pausar.
Todas las armas, tarjetas y munición a tope: X, TRIÁNGULO, L1, Arriba, Abajo, R2, IZQ., IZQ.
Mapa completo: TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO.
Saltar los niveles: DCHA., IZQ., R2, R1, TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO, X.
Invencibilidad: ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DCHA., L1, IZQ., CÍRCULO

FLYING DRAGON



MUY FÁCIL Y MUY DIFÍCIL:
Como en esta vida hay de todo habrá algunos que no puedan terminar el juego (porque les resulte demasiado complicado). Pero también habrá los que digan que les resulta sencillo.
Para ambos hemos encontrado la solución en este truco. Ve a la pantalla de opciones y pon el nivel de dificultad a Easy. Ahora pulsa 20 veces IZQ. y verás cómo aparecen las palabras Very Easy. Pero si en lugar de eso pones la dificultad en Hard y presionas 20 veces DCHA. aparecerán las palabras Very Hard.
Problemas resueltos para todo el mundo.





TRUCOS A LA CARTA

CARLOS GARCÍA (LUGO)
*Hola, me llamo Carlos y me gustaría que me dijerais si hay alguna manera de hacerme invencible en el juego **EarthWorm Jim** de Nintendo. Si no puede ser eso, pues cualquier otro truco.*
No hay un truco en concreto para poder ser invencible, pero el truco que te damos ahora hará que la vida vuelva al 100% y, además, podrás repetirlo todas las veces que quieras. Para activarlo pausa el juego y presiona X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.

CARLOS DEL CORRAL SANCHEZ (CEUTA)
*Hola amigos de Hobby Consolas. Me llamo Carlos y necesito trucos para el juego **Moto Racer** de PlayStation, incluido el de la mini-moto. Muchísimas gracias amigos.*
Para hacer tus motos pequeñas pulsa, en la pantalla del título, Arriba, Abajo, R2, L2, Abajo, Arriba, L1, X. Para acceder a todos los circuitos presiona Arriba, Arriba, Izq., Dcha., Abajo, Abajo, Cuadrado, R2, Triángulo, X. Por último para acceder al modo turbo pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Triángulo, R1, Triángulo, R2, Arriba, Arriba, X.

ALBERTO
*Hola, me llamo Alberto. Lo primero que quiero hacer es felicitaros por la página de Internet (aunque espero que la ampliéis). También me gustaría preguntaros si hay algún truco para el juego **Darius Gaiden** de Sega Saturn. Otra pregunta ¿cuando saldrá la Playstation 2? Muchas gracias.*
Las preguntas debes mandarles a la sección Teléfono Rojo. Aquí sólo te podemos decir que para aumentar el número de continuaciones hasta 9 en el Darius debes pulsar en el menú principal X, A, L, R, Izq. Después, mientras mantienes apretado L, pulsa X, C, Z, Z, Dcha., Dcha. Si oyes un sonido es que el truco ha funcionado.

RAMÓN
*¡Hola! Mi pregunta es sobre el juego: **The legend of Zelda** de Game Boy. Me gustaría saber cómo matar al enemigo final, de la tercera mazmorra. Muchas gracias*
Es sencillo. Simplemente debes utilizar las botas que has conseguido en esta mazmorra al mismo tiempo que tu espada. Cuando el ojo esté abierto dale fuerte combinando el poder de los dos objetos para que el ojo se parta en dos.

Mº DOLORES SANZ
*¡Hola! Me llamo Dolores y ante todo quiero felicitaros por vuestra revista. Me gustaría que me mandarais algún truco de **Abe´s Exoddus.** En la parte donde el Slig tiene que falsear el sistema de voz de seguridad Slig, lo coloco al lado y repito todo lo que dice pero no ocurre nada. Gracias y hasta el siguiente número de vuestra revista.*
Pues el único truco que puede ayudarte es el de avanzar de nivel. Toma nota. Con el juego en marcha (no pausado) presiona R1 y, sin soltarlo, pulsa Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado.

ANTONIO VENDRELL (CIUDAD REAL)
*¡Hola! Me llamo Antonio. Tengo una N64 y también dudas del juego **The Legend Of Zelda.** ¿Dónde puedo encontrar el Brazalete de Goron? y ¿para qué sirve la canción Zelda's Luballu de la ocarina? Espero que me respondáis. Un saludo*
La canción Zelda's Luballu te resultará útil en más de una ocasión, por ejemplo en el Templo del Agua donde tendrás que emplearla varias veces. Pero para llegar a él suponemos que aún te queda

GEX: DEEP COVER GECKO

MENÚ DE TRUCOS:
Comienza una partida y pausa el juego. Mientras mantienes presionado L2 pulsa ARRIBA, CÍIRCULO, DCHA., ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO. Vuelve al juego y pulsa SELECT. Si lo has hecho bien verás que aparece una pantalla de trucos en la que, entre otras muchas cosas (como vidas extra), podrás seleccionar nivel. No se le puede pedir nada más a un truco.

INVENCIBILIDAD:
Por si acaso el anterior te ha parecido poco (aunque lo dudamos mucho) te damos más. Para poder ser invencible pausa el juego, presiona L2 igual que antes y pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ., TRIÁNGULO, DCHA., ABAJO.

LO NUNCA VISTO:
Estamos seguros de que nunca has visto un lagarto parlanchín. Pues con este truco conseguirás que Gex hable. Pausa y pulsa ABAJO, DCHA., IZQ., CÍRCULO, ARRIBA, DCHA. con el botón L2 presionado. Cuando regreses a la partida y pulses SELECT oirás al protagonista de este juego realizar algunos comentarios ingeniosos.

CÓDIGOS SECRETOS:
Te habrás dado cuanta de que las televisiones secretas ocultan niveles. Si completas los cuatro abrirás la bóveda de control. Dentro de ella podrás introducir todos estos trucos como si se tratase de passwords.
- **Primer vídeo:** CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, ESTRELLA, ROMBO, ESTRELLA.
- **Segundo vídeo:** ROMBO, ESTRELLA, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
- **Tercer vídeo:** X, ROMBO, ESTRELLA, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
- **Todos los vídeos:** ESTRELLA, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO
- **Vida extra**: TRIÁNGULO, CÍRCULO, ESTRELLA, CUADRADO, CUADRADO, X
- **Alfred:** CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, ESTRELLA, ESTRELLA.
- **Rex:** CUADRADO, ESTRELLA, ESTRELLA, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
- **Cuz:** CUADRADO, ROMBO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ROMBO
- **Diez Vidas:** CUADRADO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
- **Invulnerabilidad:** CUADRADO, ESTRELLA, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ROMBO.
- **Menú de trucos:** CUADRADO, CUADRADO, ROMBO, CÍRCULO, X, X (después presiona select)
- **Selección de nivel:** CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, X.



F-1 WORLD GRAND PRIX

TODOS LOS TORNEOS:
Seguro que pensabais que ya habíamos dicho todo de este juego, pero nos reservábamos lo mejor para el final: aumentar las opciones. Ve a la pantalla de selección de personaje, busca a Driver Williams y modifica su nombre por el de Driver Pandora. Ahora selecciona el modo Challange y ve a la cuarta fila. Si el truco ha funcionado deberán aparecer las palabras "Cheaters Special". Al escogerlo verás cómo todos los torneos (incluido el Ultimate) pueden ser seleccionados.







RUGRATS: THE SEARCH OF THE REPTAR

MÁS PIEZAS DE REPTAR.
Con las pequeñas piezas de reptar que hay escondidas en los niveles se pueden conseguir piezas del puzzle principal, lo que facilita bastante la tarea.

Pues bien, en una de las fases del juego es facilísimo hacerse con un buen puñado de estos items, siempre que sepamos dónde buscar.

En el nivel del mini-gol debéis esperar a que aparezca el hoyo donde está la pirámide y buscar una puerta para entrar en ella. Dentro encontraréis un laberintos y en sus pasillos, muchísimas de estas piezas tan especiales.





PENNY RACERS

TURBO:

La mayor parte de los juegos de velocidad ocultan este pequeño truco que puede hacerte comenzar con ventaja con respecto a tus contrincantes en cualquier carrera. En este caso, para salir de la línea de meta disparado debes pulsar el acelerador justo en el momento en que la tercera luz roja vaya a encenderse (si lo haces antes o después no saldrás a gran velocidad). Seguro que de esta manera consigues mejores resultados.





ROLLCAGE

SONIDITOS:

Si introduces como si se tratara de un password normal AIRHORNS verás que aparecen las palabras 'Contraseña no Válida'. No hagas caso. Comienza una partida y presiona SELECT. Verás cómo tu coche es capaz de realizar loos sonidos más extraños.



TODAS LIGAS:

Aquí tienes los passwords de todas las ligas dentro de los tres niveles de dificultad. Sacales el máximo partido.

Modo fácil: EEFNIEBA

Modo difícil: EEFPHMBC

Modo experto: HEMPCMDD







TRUCOS A LA CARTA

un laaargo camino teniendo en cuenta que aún no has recogido el Brazalete de Goron. Par hacerte con él debes subir desde la ciudad de Kakariko hasta Goron. Una vez allí toca la melodía de Zelda para entrar en la cámara de Darunia y dentro encontrarás el brazalete.

JORGE CUBERA

Hola, me llamo Jorge Cubera y quería saber si tenéis algún truco para ***Micro Machines V3****. Gracias*

Aquí tienes un par de trucos para los coches más divertidos. Si quieres tener nueve vidas debes cambiar el nombre de tu corredor por CATLIVES, pero si prefieres poder jugar en cualquier circuito en el modo multi-player deberás poner como nombre GIMMEALL.

JUAN PEDRO SÁNCHEZ

¡Hola! Me llamo Juan Pedro Sánchez y tengo una Game Boy Color con el juego ***Turok 2*** *(en Color). ¿Hay algún truco para tener más vidas? es que en cada pantalla hay menos. ¿Me podéis decir también el password de las pantallas (o niveles) 7 y 8?*

Para tener más vidas no tenemos ningún truco, pero a lo mejor te sirve este password que te sirve para conseguir tener vidas infinitas: DLVTRKBLVS.

Tampoco tenemos los passwords de los niveles que pides, pero con este podrás avanzar de nivel siempre que quieras: DLTVRKBLVL.

SALVADOR REYES BALAGUER (VALENCIA)

Juego: ***Tomb Raider*** *de PlayStation. Estoy en la fase 3: El Valle Perdido, he encontrado dos ruedas dentadas, una al otro lado del puente roto, y la otra en la cascada de interior del edificio. ¿Cómo debo seguir para acabar la fase?*

Te falta encontrar la tercera rueda dentada que está en una de las cuevas de la zona (cerca de donde te ataca el T-Rex). Una vez que la tengas en tu poder debes regresar. Siguiendo el río llegarás al punto de partida. Sigue remontado el río con grandes saltos hasta que encuentres una maquinaria antigua. Pon las tres ruedas y continúa por el camino que has conseguido despejar de agua.

EMILIO AGUDO (VALENCIA)

Hola, me llamo Emilio y tengo una Nintendo 64 (la mejor). Me gustaría saber un truco, si es posible que me haga inmortal o de elegir nivel, del juego ***Doom****. Muchas gracias. Hasta luego.*

Aquí tienes un código que debes introducir como password y que te permitirá ser invencible, poder seleccionar nivel y muchas más cosas: ?TJL BDFW BFGV JVVB

ROBERTO CASAGRANDE (BADAJOZ)

Hola, me llamo Roberto Casagrande. Me gustaría saber si hay algún truco para elegir nivel en el juego de Mega Drive ***Sonic 3D*** *y si no puede ser, algún otro del mismo juego. Muchas gracias y felicidades por vuestra revista.*

Para elegir nivel debes pulsar en la pantalla del título (la de "Press Start") B, A, Dcha., A, C, Arriba, Abajo y A. Cuando aparezca la nueva opción pulsa Start para entra en ella.

ANÓNIMO

Hola. Me gustaría saber un truco para el juego ***Tintín en el Tibet*** *de Game Boy. Gracias.*

Enciende la consola y espera a que aparezca la pantalla del copyright para pulsar Arriba, Dcha., B, Abajo, Izq., B. Si lo has hecho bien al pulsar A + B durante tu partida verás cómo aparece una pantalla en la que podrás seleccionar nivel.

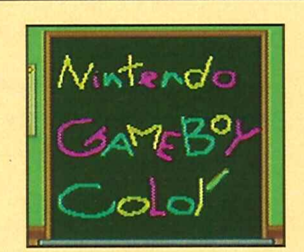
KAGERO: DECEPTION 2



SOUND TEST:
Para hacer que esta nueva opción aparezca como por arte de magia presiona R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2 en la pantalla del título. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente

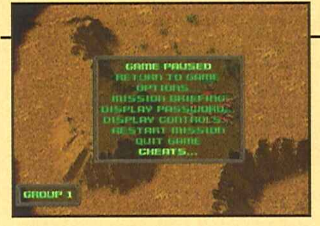
ARKS ILIMITADOS:
Bueno, no exactamente. pero casi, ya que si utilizas como nombre Astarte comenzarás la partida con 2800 Ark. No está mal por un truco tan sencillo.

TETRIS DX



DISTINTAS DEMOS:
Siempre se ha dicho que en la variedad está el gusto, y a nosotros nos encanta encontrar demos tan originales como las que tiene este juego. Ve a la pantalla del título y deja que salte la demo normal (la que muestra las piezas cayendo). Pulsa START para salir de nuevo a la pantalla del menú principal y espera a que salga la siguiente. Podrás ver tres distintas demos: un pecera (para relajarte tras una dura lucha contra la CPU), una pantalla negra en la que cae confeti y una pizarra en la que lentamente se irán escribiendo las palabras 'Nintendo Game Boy Color' (publicidad gratuita).

KROSSFIRE



DE TODO:
Pero todo bueno, no lo estarías dudando.
Para poder tener acceso al menú de trucos de este juego comienza una misión y presiona L1 + R1 + R2+ L2 y START.
De esta forma aparecerás el menú de la pausa. Selecciona password y, cuando te lo muestre, pulsa IZQ., CÍRCULO, CUADRADO, DCHA., X.
Si vuelves al menú de pausa podrás ver una nueva opción desde la que podrás obtener más dinero, ampliar el mapa, invulnerabilidad e, incluso, la victoria automática.





GRAND THEFT AUTO LONDON





LOS DOS MEJORES TRUCOS:
¡Qué más quieres!, te damos la posibilidad de elegir nivel y contar con muchísimas vidas. Los nombres que figuran abajo debes introducirlos como si se trataran del nombre del jugador. Podrás activarlos para la misma partida ya que, una vez escritos, la opción renombrar te permitirá hacerlo.



MCVICAR
Todos los niveles: RAZZLE

SILENT HILL





OPCIONES EXTRA:
Presiona L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla de opciones y encontrarás un menú extra repleto de opciones que seguro que te solucionarán más de un problema como, por ejemplo, puntería automática, color de sangre, control de arma...

S.C.A.R.S.

EL QUE FALTABA:
Ya os hemos dado varios códigos de este juego, pero se nos olvidaba éste que, por cierto, no está nada mal ya que abre el acceso al modo Master además de permitirte seleccionar cualquiera de los coches (dos opciones que no puedes dejar escapar). Para probarlo entra, desde el menú principal, en la pantalla de opciones utilizando el botón A y, una vez en ella, sitúa el cursor en la palabra Passwords e introduce PXPRTS. Cuando vayas a la pantalla de selección de vehículo comprobarás sus resultados: asombrosos ¿no?

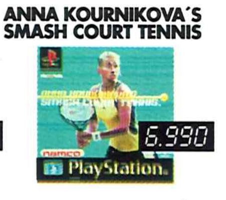
PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es







Juego	Precio
360º	7.490
ABE´S EXODDUS	6.990
ALL STAR TENNIS ´99	7.490
ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS	6.990
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990






Juego	Precio
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990







Juego	Precio
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	7.490
DARK STALKERS 3	7.490
DIVER´S DREAM	7.990
DREAMS	7.490







Juego	Precio
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	6.990
EVILZONE	7.990
FIFA ´99	6.990
FORMULA 1 ´98	7.990
GLOBAL DOMINATION	7.490
GUARDIAN´S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	7.490







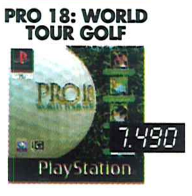
Juego	Precio
KENSEI SACRED FIST	7.990
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MEDIEVIL	7.990
METAL GEAR SOLID	8.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	7.490
MONKEY HERO	8.490
MORTAL KOMBAT 4	6.990







Juego	Precio
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE ´99	7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
OMEGA BOOST	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990





Juego	Precio
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	7.490
PRO BOARDER	7.990
R-TYPE DELTA	6.990
RALLY CROSS 2	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.990
RETRO FORCE	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990








Juego	Precio
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	8.490
RUNNING WILD	6.990
SPORTS CAR GT	7.490
SPYRO THE DRAGON	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990







Juego	Precio
T´AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
TEKKEN 3	8.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TIGER WOODS ´99	7.490
TOCA TOURING CARS 2	7.490
TOMB RAIDER III	7.490






Juego	Precio
TRAP RUNNER	7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
VIRUS	7.490
VIVA FOOTBALL	5.990
WARZONE 2100	8.490
WING OVER 2	8.490














pedidos por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR



GAME BOY POCKET



GAME BOY POCKET — 7.990

NEGRA · ROSA · ROJA · AZUL · AMARILLA · VERDE · TRANSPARENTE



- ADAP. CORRIENTE LOGIC3 — 1.490
- GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 7.990



- GAME BOY PRINTER — 9.490
- GAME LINK — 1.990





- HANDYPAK INTERACT — 3.490
- LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM — 1.490

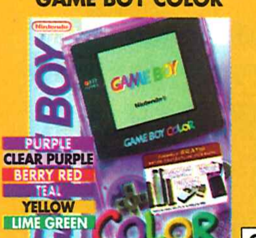



- MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3 — 2.990
- PULSEPAK INTERACT — 1.990



- GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490

GAME BOY COLOR



GAME BOY COLOR — 12.490

PURPLE · CLEAR PURPLE · BERRY RED · TEAL · YELLOW · LIME GREEN



- LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990
- GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 — 13.990





- F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990
- SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990

GAME BOY











ALADDIN 4.490	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 3.990	DR. MARIO 2.990	DUCK TALES 4.490	F1 RACE 2.990
MARIO & YOSHI 2.990	STREET FIGHTER II 3.990	SUPER MARIO LAND 3.990	SUPER MARIO LAND 2 3.990	SUPER MARIO LAND 3 3.990	SUPER RC PRO-AM 3.990

GAME BOY COLOR






























A BUG´S LIFE 5.990	ASTERIX & OBELIX 5.490	BATTLESHIP CONS.	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990	BUST-A-MOVE 4 5.990
CENTIPEDE 5.490	CONKER´S POCKET TALES 5.990	DROPZONE 5.990	FROGGER 5.490	GAME & WATCH GALLERY 2 4.990	GEX: ENTER THE GECKO 6.490
HEXCITE 4.990	HOLLYWOOD PINBALL 5.490	HOLY MAGIC CENTURY 5.990	INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99 5.890	KLUSTAR 4.990	LEGEND OF THE RIVER KING 5.990
LOGICAL 5.990	LUCKY LUKE 5.490	MAYA THE BEE 5.990	MEN IN BLACK: THE SERIES 6.490	MORTAL KOMBAT 4 4.990	NBA JAM ´99 5.990
PITFALL 6.490	POCKET BOMBERMAN 4.990	QUEST FOR CAMELOT 5.990	R-TYPE DX 5.990	RAMPAGE WORLD TOUR 4.990	RUGRATS LA PELÍCULA 5.990
SHADOWGATE CLASSIC 5.990	SPY vs. SPY 5.490	SUPER BREAKOUT 5.490	SYLVESTER & TWEETY 4.990	TETRIS DX 4.990	THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990
THE SMURFS´ NIGHTMARE 5.490	TOP GEAR RALLY 6.490	TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY 5.490	WARIOLAND 2 5.990	WWF ATTITUDE 5.990







www.centromail.es

Nintendo 64













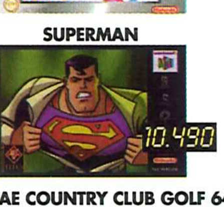






















- 1080° SNOWBOARDING 8.490
- AEROGAUGE 6.990
- ALL STAR TENNIS ´99 9.490
- BEETLE ADVENTURE RACING 9.490
- BODY HARVEST 6.990
- CHAMELEON TWIST 4.990
- COMMAND & CONQUER 9.490
- DARK RIFT 4.990
- DOOM 64 3.990
- F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990
- FLYING DRAGON 8.490
- GOEMON-MYSTICAL NINJA 2 11.490
- GOLDEN EYE 007 5.990
- LODE RUNNER 3D 9.490
- LYLAT WARS 5.990
- MARIO KART 64 5.990
- MARIO PARTY 9.490
- MICRO MACHINES 64 TURBO 9.490
- MILO´S ASTRO LANES 8.490
- MISSION: IMPOSSIBLE 7.490
- NBA COURTSIDE 5.990
- NBA LIVE ´99 8.490
- OLYMPIC HOCKEY ´98 3.990
- PENNY RACERS 9.990
- PILOTWINGS 64 5.990
- QUAKE 64 3.990
- QUAKE II 9.490
- RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR 8.490
- RUSH 2: EXTREME RACING USA 9.990
- SCARS 5.990
- SNOWBOARD KIDS 5.990
- SOUTH PARK 10.490
- STAR WARS: R. SQUADRON 9.490
- STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER 6.990
- SUPERMAN 10.490
- TOP GEAR OVERDRIVE 10.990
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990
- V-RALLY ´99 EDITION 7.490
- WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 5.990
- WAVE RACE 64 5.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER



25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900












- CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490
- CABLE RF 2.990
- C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 3.990
- CONTROLLER 4.990
- JAM!! 9.990
- MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
- MANDO DE CONTROL COLORES 4.990
- MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) 2.190
- MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB 1.490
- MEMORY EXPANSION PAK 4.990
- MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990
- POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL 4.990
- RUMBLE PAK 3.490
- RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990
- TRILOGY 64 4.990
- ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490
- VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT 8.390
- VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2 11.990
- VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 9.990
- VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE 10.990






- CASTLEVANIA 11.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490
- FIFA ´99 9.490
- STAR WARS: EPISODE 1-RACER 9.490
- THE LEGEND OF ZELDA 8.990

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

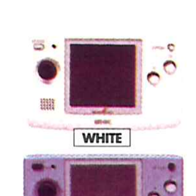
CENTRO MAIL

VIDEO NEOGEO Pocket























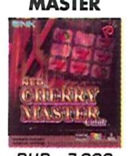
ANTHRACITE
BLUE
CLEAR
PLATINUM SILVER
STONE BLUE

KING OF FIGHTERS R-2



P.V.P. - 7.900

NEO CHERRY MASTER



P.V.P. - 7.900

NEO MYSTERY BONUS



P.V.P. - 7.900

POCKET TENNIS



P.V.P. - 7.500

PUZZLE BOBBLE MINI



P.V.P. - 6.900




BASEBALL STARS



P.V.P. - 7.500

KING OF FIGHTERS R-1



P.V.P. - 7.900

NEO GEO CUP ´98



P.V.P. - 7.500

POCKET TENNIS

P.V.P. - 7.500

SAMURAI SHODOWN!

P.V.P. - 7.900

ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR	
ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

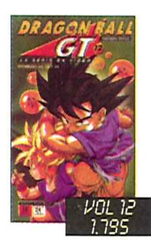
VIDEO

PACK DRAGON BALL GT

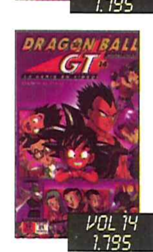


DRAGON BALL GT LA SERIE









BLACK JACK



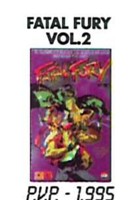
P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.1



P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.2



P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1



P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2



P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE



P.V.P. - 1.995





www.centromail.es





NO LE DES MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS

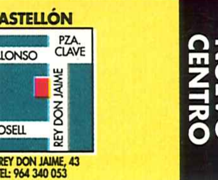


EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡ BÚSCALO !!!

NUEVO CENTRO

CASTELLÓN

AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

NUEVO CENTRO

A CORUÑA



C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago



C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria



C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824



ALICANTE



C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE



C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm



AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche



C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda



AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA



AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón



AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma



C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma



C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA



C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA



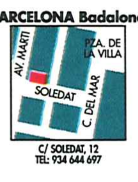
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA



C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona



C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona



C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa



C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró



C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell



C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS



C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez



C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÓRDOBA



C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA



C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres



C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós



C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA



C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián



AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún



C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA



C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN



PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño



AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS



C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS



C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada



C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID



C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID



Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID



C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID



C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID



C/ MONTERA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.



C/ MAYOR, 89
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas



C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón



C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe



C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas



C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles



AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo



CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón



C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA



C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola



AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA



C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona



C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo



C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA



C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE



C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA



C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA



C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA



C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

VALENCIA



C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA



C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandia



C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID



C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao



PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas



C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA



C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA



C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892



Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

• ¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente ____
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL ____

Pedido realizado por:

Nombre: ______________ Apellidos ______________

Calle/Plaza: ______________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad: ______________ C.P ______

Provincia: ______________ Tf.: ( ) ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______________ E-mail ______________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-08-99

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

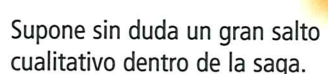
NBA Showtime NBA on NBC

NOVEDAD EN ESPAÑA

Los creadores de «NBA Jam» regresan con una espectacular entrega repleta de opciones y trucos de todo tipo, y con una calidad gráfica soberbia.

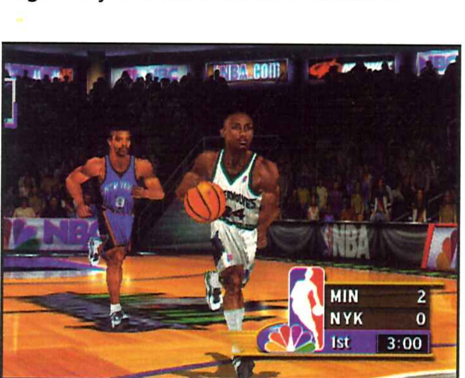


Es un clásico de los arcades pero no por ello su presencia deja de ser atractiva en los salones. Y más si se trata de una versión tan alucinante como la que ahora nos presenta Midway. Además de la licencia de la NBA, Midway se ha hecho también con la de la NBC, la cadena de televisión que retransmite los partidos de esta liga, y tal vez por emular las imágenes que aparecen en la pequeña pantalla, los programadores han realizado un soberbio trabajo gráfico, que muestra a los jugadores con un realismo total, con especial mención para sus rostros, y les dota de una animaciones impecables, todo ello a 60 frames por segundo y con una resolución altísima.

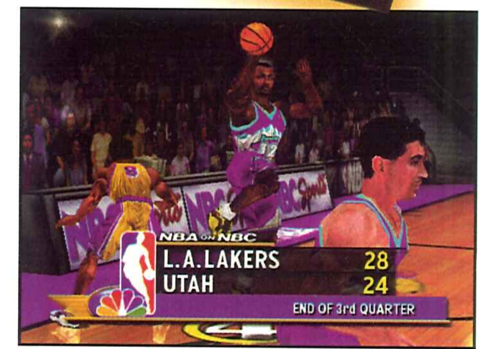


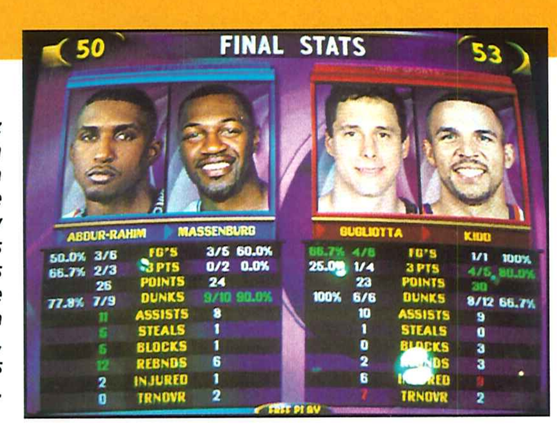
Supone sin duda un gran salto cualitativo dentro de la saga.

Siguiendo la línea de las anteriores entregas, «Nba Showtime» presenta unos enfrentamientos "2 contra 2", en los que pueden participar hasta cuatro jugadores, donde todo está permitido, con mates estratosféricos y jugadas imposibles. Como siempre, Midway se ha encargado de incluir decenas de trucos para cambiar la cancha, los uniformes, las cabezas de los jugadores, crear equipos de ensueño y un largo etcétera. A través de internet (www.nbashowtime.com) podréis haceros con todos ellos.









Una vez más, la licencia de la NBA permite a Midway incluir a los mejores jugadores de la liga americana, con sus datos actualizados.

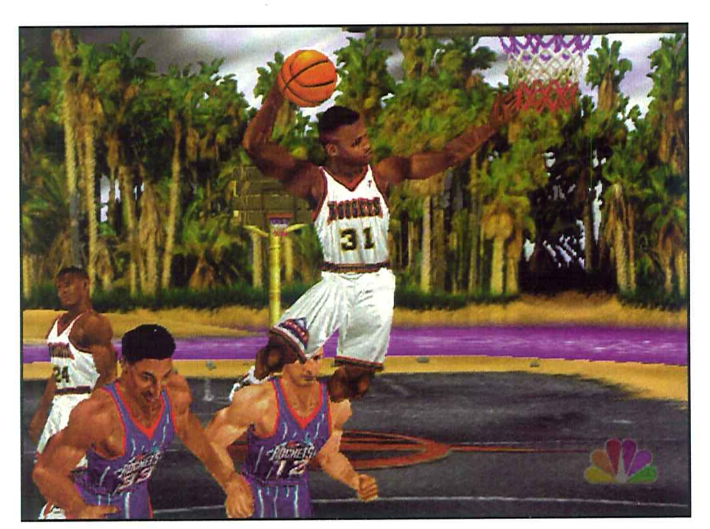
Un clásico del baloncesto en su versión más sorprendente y divertida y un atractivo juego de disparo son los dos grandes estrenos de este verano.



Esta nueva opción nos permite personalizar a nuestro jugador, incluso con aspectos extravagantes, y guardar los datos en la memoria de la máquina, para después escogerlo mediante un password cada vez que juguemos.



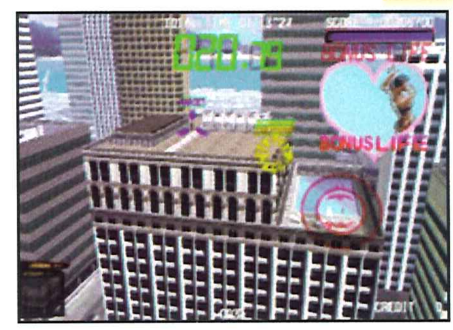
El juego incluye infinidad de trucos con los que podremos cambiar el aspecto de los jugadores, sus uniformes, crear equipos de ensueño, hacer que aparezca nieve o lluvia o salir a jugar a la calle.



Silent Scope

NOVEDAD EN ESPAÑA

Dentro del género de "disparo", nos llega de la mano de Konami este atractivo juego de francotirador, con un novedoso planteamiento y un estilo más adulto que el de sus rivales.



El gran atractivo de este juego reside en su rifle y en la mirilla que lleva incorporada. Nosotros vemos las imágenes en la pantalla del mueble a lo que se supone es el tamaño real, pero si miramos a través de la mirilla las veremos muy ampliadas, como si de verdad dispusiéramos de un potente zoom. Este sensacional efecto es el que que transforma un juego de disparo convencional en un fenomenal entretenimiento, porque aunque el desarrollo de la historia nos invita como siempre acabar con los malos y salvar a los inocentes, la exigencia de una buena puntería y nervios de acero hacen que la diversión se multiplique. La presentación de unos gráficos de gran calidad, y la inclusión de curiosos detalles -como el hecho de que haya que localizar con la mirilla a las chicas guapas que aparecen por el juego para recuperar vida- completan un juego de disparo atípico y muy recomendable, que encontraréis en los salones New Park de Madrid y Barcelona.



Esta es la imagen que vemos cuando miramos a través de la mirilla. El efecto del zoom resulta muy realista.

Otaku manga

En este mes tan caluroso no voy a hablaros de un juego en concreto, ni de una serie de anime o manga. Este Otaku Manga veraniego lo voy a dedicar a poneros un poco al día en noticias de lo que ha habido, hay y habrá de interés para los Otakus. A ver qué os parece este…

Revoltijo veraniego

Noticias Japonesas









«CHRONO CROSS»: EL MEJOR ROL DE SQUARE

Ya han pasado varios años desde que pudimos deleitarnos con el que, para algunos, es aún el mejor juego de rol de la historia: «Chrono Trigger».

Este genial juego de Square, característico por contar con diseños de Akira Toriyama, cuenta con tal prestigio que incluso hoy en día su venta tiene precios elevados (al no editarse en nuestro país, los importadores han sabido aprovecharse bien…). Sin duda un gran juego, con unos acertados personajes y un entorno muy logrado.

Recientemente, la noticia saltó a la calle: Square iba a regalar junto al nuevo «Legend of Mana» para PlayStation un CD con demos de otros juegos de próxima aparición. Entre ellos, la secuela mas esperada por los fans de «Chrono Trigger»: «Chrono Cross».

Con tal noticia, tanto los seguidores de los videojuegos como los del manganime podemos estar alerta ante el que puede ser el mejor RPG de Playstation.

Por desgracia para muchos, Akira Toriyama no colaborará en este proyecto y tampoco estará por medio Yuji Horii (uno de sus ayudantes, encargado de los diseños de la saga Dragon Quest).

En esta ocasión los decorados son planos, guardando similitud en lo que a detalles se refiere con respecto a su antecesor, pero los personajes son poligonales, al estilo de «Final Fantasy».

Los combates nos recuerdan también a los de «FF VII», aunque se mantiene el concepto inicial de combinar los ataques y magias entre los componentes del equipo. A este modo de combate se le ha añadido un nuevo concepto llamado "Cross Sequence", del que por ahora no sé deciros mas.

El "staff" del juego está formado para la ocasión por un muchacho llamado Serge (el prota), una chica llamada Kid (la heroína), y un malo llamado Yamaneko (maligno maloso). Hay ya quien opina que estos personajes no tienen el mismo carisma que los que aparecían en «Trigger», pero creo que hay que esperar, jugar y después decidir (a mí personalmente me gustan bastante más los nuevos).

SNK VS. CAPCOM. EL SUEÑO SE HACE REALIDAD.

SNK ha anunciado la próxima puesta a la venta de un juego de cartas de combate (de esos que le gustan tanto a los japoneses) en el que se mezclan personajes de su compañía con otros de su eterna rival: Capcom.

La consola afortunada para la que saldrá este curioso juego es la NeoGeo Pocket Color, y será el primero de un total de 3 "card-battle-games", a los que seguirá un juego de lucha en plan super deformed.

Para quienes no estén muy puestos en el tema de acuerdos entre SNK y CAPCOM, os diré que la versión arcade del juego de lucha estará en los salones nipones a lo largo del año próximo, y su desarrollo está siendo llevado por Capcom en la placa Naomi de Sega. Estará en 2D y también aparecerá para otras consolas, además de para Dreamcast.

SOBRE LOS JUEGOS MUSICALES

La moda de los juegos musicales está absorbiendo las mentes de los nipones, alcanzando los máximos índices de ventas las secuelas del aclamado «Beatmania» (ya han aparecido 5 CDs en PlayStation, y están anunciados otros 2).

Mientras sale «Guitar Freaks» en Play, junto al espectacular mando con forma de guitarra eléctrica, Konami (madre de todas estas nuevas formas de entretenimiento) prepara una especie de juego de rol musical del que hasta ahora no se sabe más que, aunque se jugará con el mando habitual de PlayStation, reconocerá también los distintos mandos acoplables a «Beatmania» (pequeña mesa de mezclas), «Pop n'Music» (órgano), «Guitar Freaks» (Guitarra) y «Dance Dance Revolution» (Mini pista de baile).

También Konami ha anunciado la salida de un nuevo arcade musical para bailar llamado «Pop n'Stage», en el que deberemos pisar ni mas ni menos que 10 botones (5 para cada pie)…

Noticias Nacionales

SAKURA, CAZADORA DE CARTAS

Hace cosa de dos meses se estrenó una nueva serie de anime en 2 canales autonómicos (Canal 2 Andalucía y Telemadrid), bajo el nombre de "Sakura, Cazadora de Cartas". La serie, largamente esperada por los otakus españoles, ha alcanzado el éxito esperado en ambos canales, que han pasado al completo la primera parte de este fantástico anime.

Citamos "Card Captor Sakura" en nuestra sección por la importancia que ha tenido esta serie en Japón, consiguiendo hace un par de meses un éxito de ventas altísimo con un juego de Game Boy que alcanzó las listas de los 10 más vendidos del mes. Arika (la compañía encargada del desarrollo de la saga «Street Fighter EX») está preparando para PlayStation un RPG de Sakura, al que todos esperaremos impacientes.



"Card Captor Sakura" es un manga original de Clamp (los creadores de Tokyo Babylon, X, Magic Knight Rayearth, entre otras obras importantísimas del sector), y la destacamos de entre el resto de sus obras por mantener un ambiente mas simpático que el resto.

ÉXITO EN LOS QUIOSCOS

El cortometraje de "La Familia Crece" editado en nuestro país por Arait Multimedia, ha alcanzado un éxito casi insospechado, agotándose en los quioscos por completo. ¿Cual habrá sido la causa del éxito? ¿30 minutos de anime por 1000 ptas? ¿Conocer a los dobladores de la serie...? Lo que está claro es que con productos así en los quioscos podemos decir abiertamente que el anime no morirá en nuestro país. Por cierto, aquí tenéis una imagen del juego de Super Nintendo.



ADIÓS A OZN

El manga de Shiro Ohno, del que ya os hablamos hace unos meses, ha llegado a su nº 8 de la edición española, pero Planeta-deAgostini ha anunciado que no va a publicar más tomos.

Os recuerdo que Ohno es el autor de los diseños de la saga Samurai Shodown de SNK (sin duda uno de los mejores diseñadores de personajes de videojuegos del momento). La historia no es excesivamente compleja, siguiendo patrones muy similares a los de juegos de lucha. Quienes no quieran pasar sin completar la colección pueden encontrar tomos japoneses inéditos en nuestro país en una tienda especializada en manga de Barcelona: Chunichi comics. Este manga es sin duda una joya para los amantes de los juegos de artes marciales.





NUEVOS CDS

También os aviso que han llegado a las tiendas de importación 2 CDs bastante interesantes:

- **MARMALADE BOY MUSIC MONOLOGUE:** recopilación de BGM de "La Familia Crece", una de las bandas sonoras mas logradas de las series de anime.
- **AKUMAJO DRACULA X NOCTURNE IN THE MOONLIGHT:** BGM original de la secuela de «Castlevania X» para PlayStation. Destacar la pista cantada por María, que no logramos encontrar a lo largo del juego (¿estará de algún modo María seleccionable en PlayStation?).



NUEVA MOVIDA OTAKU

Durante los días 9 al 11 de Julio se han celebrado en Getafe las "II Jornadas del Manga y el anime de Madrid", organizadas por la asociación Tomodatchi. Por segundo año consecutivo hemos podido disfrutar de un auténtico ambiente friki, codeándonos con los mas aferrados Otakus provenientes de todos los puntos del país.

Entre las proyecciones de Rurouni Kenshin, DNA2, Video Girl Ai y otras características del mundo del anime se podía participar en concursos de «Soul Blade» y «Bust a Groove 2», dos de los juegos mas aclamados por el publico otaku.

Disfraces, idas de olla y mucha diversión en lo que podríamos denominar "apertura de boca" del próximo Salón del Manga de Barcelona.

Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales











-IMPORTACION USA/JAPON
-CLUB DE CAMBIO
-TELEGAME (alquiler a domicilio)
telegame@iponet.es
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
www.usuarios.iponet.es/gameland
MONCLOA gameland@iponet.es



OFERTAS DEL MES
PLAYSTATION
CON 1 MANDO:
VALE POR 1.000 PTS. DE DESCUENTO EN UN JUEGO DE OCASIÓN.
21.900 PTS.
19.900 + 2 ALQUILERES
D 24 HORAS GRATIS.
GAME BOY POCKET: 10.800
7.990 + vale de 1.000 pts. de descuento en un juego de ocasión
ENTREGA ESTE VALE (SÓLO UNO POR PERSONA, NO VALEN FOTOCOPIAS) Y ALQUILA 2 JUEGOS EN 24 HORAS POR SÓLO 300 PTS.
HASTA EL 28 DE JUNIO DE 1999
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!







C/ Sierra Toledana, 23 - VALLECAS
Metro Nueva Numancia
914 374 979



ÚLTIMAS NOVEDADES
C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395













Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77
¡¡NOS HEMOS TRASLADADO!!
Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España
En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!
ENTREGA EN 24 HORAS



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

965 71
965 70

...NO BUSQUES MÁS...TENEMOS LO ÚL



V-RALLY 2





STAR WARS
EPISODIO 1
La amenaza fantasma







SYPHON FILTER
Lo esperabas?



SILENT HILL
Tu peor pesadilla





BUGS BUNNY
Perdido en el tiempo



SOUL REAVER
LEGACY OF KAIN
Te devorará el alma









COMPATIBLE CON PLAYSTATION Y NINTENDO 64

PHANTOM DRIVE™

- ...para juegos compatibles.
- ...sibilidad.
- ...te acoplable a la mesa.
- LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
- Analogo/digital.
- Pedales separados.







CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un día - 850 ptas.



19.900 — playstation + dual shock + disco demo

23.990 — playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb + disco demo



22.990 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo



pistola avenger con pedal y retroceso — 7.990

volante mad catz duo shock — 11.990

volante speedster — 15.990

4.500 — dual shock

3.990 — dual shock blaze (ROJO, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)

3.990 — joystick devastator

2.100 — control pad

2.100 — memory card



4.990 — pack periféricos

2.500 — maletín juegos cd case



Juego	Precio
BUGS BUNNY	7.490
CAPCOM GENERATIONS	7.490
CROC 2	7.490
DRIVER	8.490
SHADOW MAN	7.490



Juego	Precio
SILENT HILL	8.490
SOUL REAVER	8.490
SYPHON FILTER	7.990
V-RALLY 2	8.490
WWF ATTITUDE	7.490



Juego	Precio
3,60 THREE SIXTY	7.490
ANNA KOURNIKOVAS	6.990
APE ESCAPE	7.990
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN F. RACING	7.490
BOMBERMAN	7.490
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOT 3	7.990
DARKSTALKERS 3	7.490
DIVER'S DREAM	7.490
EVIL ZONE	7.490
METAL GEAR SOLID	8.490
MONACO GRAND PRIX 2	7.490
NO FEAR: (Mountain Biking)	8.490
OMEGA BOOST	6.990
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
RUGRATS	8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLEC. 2	7.490
VIRUS	7.490









PLATINUM







REGALO DE UNA DEMO DE FINAL FANTASY VIII




Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLOODY ROAR	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
CRASH BANDICOT 2	3.490
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
GRAN TURISMO	3.490
JUNGLA DE CRISTAL	3.990
MICKEY'S WILD ADV.	3.490
MOTO RACER	3.990
RAYMAN	2.990
RESIDENT EVIL	3.990
RIVAL SCHOOLS	3.990
SOUL BLADE	3.490
SUPER CROSS '98	3.990
TEKKEN 2	3.490



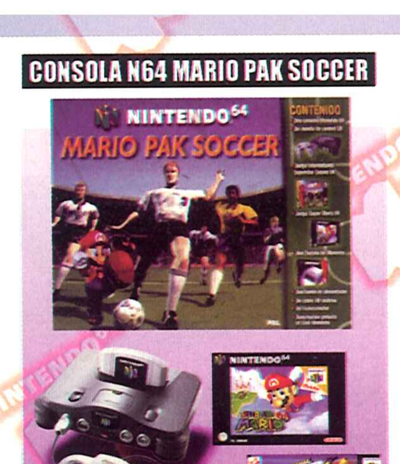









CONSOLA N64 MARIO PAK SOCCER



25.900

CONSOLA MARIO PAK





19.900



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226








- CONTROL PAD 4.990
- RUMBLE PACK 3.500
- VOLANTE ASCIIWHEEL 9.490
- VOLANTE MAD CATZ 12.990






- CONTROL PAD COLORES 4.990
- EXPANSION PACK 4.990
- MEMORY CARD COLORES 2.990
- CABLE RF 2.990




- CASTLEVANIA 11.490
- QUAKE II 9.490
- SUPERMAN 9.490
- WWF ATTITUDE 9.490










- 1080 SNOWBOARDING 8.490
- ALL STAR TENNIS '99 9.490
- BANJO KAZOOIE 8.490
- CARMAGEDDON 9.490
- CENTRE COURT TENNIS 10.990
- CHAMELEON TWIST 2 9.490
- DIDDY KONG RACING 8.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990
- F-ZERO X 8.490
- FLYING DRAGON 9.490
- GOLDEN EYE 007 5.990
- LODE RUNNER 3D 9.490
- LYLAT WARS 5.990
- MARIO KART 5.990
- MARIO PARTY 9.490
- MICRO MACHINES V3 9.490
- MILO'S ASTRO LANES 9.490
- MISSION: IMPOSSIBLE 7.490
- MYSTICAL NINJA 2 10.990
- NBA COURT SIDE 5.990
- PENNY RACERS 9.490
- PILOTWINGS 5.990
- SNOWBOARKIDS 5.990
- STAR WARS RACER 9.490
- TUROK 2 5.990
- V-RALLY 7.490
- WAVE RACE 5.990
- WIPE OUT 64 9.490
- ZELDA 9.490

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
NUEVA APERTURA
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipúzcoa
Tlf.: 943 32 79 49




TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75











GAME BOY pocket



consola game boy pocket COLORES



7.990



- game boy printer 9.490
- game boy camera 7.990
- luz y lupa light player 1.390









- BUGS BUNNY 5.490
- DONKEY KONG LAND 3.990
- D. KONG LAND 2 3.990
- D. KONG LAND 3 5.490
- DUCK TALES 4.490
- F-1 RACE 2.990
- I. SUPERSTAR SOCCER 5.490
- JAMES BOND 007 5.990
- KILLER INSTINCT 3.990
- MARIO & YOSHI 2.990
- MICKEY'S D. CHASE 4.490
- MULAN 5.490
- POCKET BOMBERMAN 5.990
- SYLVESTER & TWEETY 5.490
- PEQUEÑOS GUERREROS 5.490
- STREET FIGHTER II 3.990
- WARIO LAND II 5.490
- ZELDA 3.990





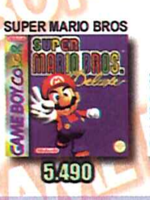

game boy COLOR 12.490



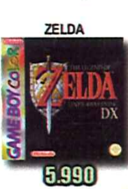











- BICHOS 5.490
- BUGS Y LOLA BUNNY 4.990
- CONKER'S 5.490
- QUEST FOR CAMELOT 5.490
- RUGRATS 5.490
- SUPER MARIO BROS 5.490
- V-RALLY 5.490
- ZELDA 5.990

CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"



EL GANADOR DEL MES DE JUNIO HA SIDO:

ROBERTO CARLOS ANGULO RIVAS . . . . . .CUENCA

La consola se enviará al ganador a partir del mes de Octubre del 99.

GANADORES CONCURSO "STAR WARS"

GANADORES DE: JUEGO STAR WARS (PSX) Y NAVE NABOO FIGHTER

Juan P. Nieto Brackelmanns	Madrid
Miguel Angel Pérez Martín	Guipuzcoa
Juán Pablo Pérez Aldea	Madrid
Dani Carpi Farran	Lleida
Marcos González La Torre	Granada
Araceli Ramallo Rodriguez	Madrid
Alejandro Díaz-Albo Fdez.	Castellón
Mario Megias Carazo	Granada
Javier Molina Palomar	Granada
F. Alonso Becerra Márquez	Badajoz
Juan de Torres García	Córdoba
Alberto Casas Abenójar	Ciudad Real
Carlos Ginés Borella	Albacete
Cristobal Alabert de la Fuente	Barcelona
Rubén Vizner Nuñez	Alicante
Antonio Nuñez Peña	Almería
Iván Martín Torrecilla	Álava
Sergio Martínez Martínez	Barcelona
Roger Mogas Isamat	Barcelona
Arkaiz Mas Artola	Guipuzcoa

GANADORES DE: JUEGO STAR WARS (PSX)

Luis Romeu Badenas	Barcelona
Miguel Flores Belio	Zaragoza
Javier Zueco Escolano	Zaragoza
Raúl García Varela	Sevilla
José Manuel Cepeda García	Sevilla
Juan Antonio Sánchez Daza	Sevilla
Jorge Odriozola Miralles	Vizcaya
Felipe Ciscar Correoso	Valencia
Ángel Martínez Andrés	Burgos
Vicente García Martínez	Valencia
Pedro Martínez González	Barcelona
Patricia Simarro Vidal	Valencia
David Salmerón Hidalgo	Sevilla
Pablo Iglesias Lores	Pontevedra
Pedro J. Escribano Guardiola	Murcia
Francisco Juguera Castro	Granada
Pablo Lojo Rial	Pontevedra
Pedro Antonio Gálvez López	Murcia
Angel José Alvarado Limia	Orense
Jorge Alberto Arcila Ramos	Salamanca
Darío Franco Fernández	Alicante
Israel Manzaneque Jiménez	Madrid
Manuel Trillo Paredes	Madrid
José Antonio López	León
Eduardo Leyva Díaz	Alicante
Leví Flores Herrera	Málaga
Daniel Ruiz Palma	Guipuzcoa
M. Vanesa García Campos	Málaga
Domingo Rodríguez Pérez	Huelva
Iván Fernández Corro	Madrid

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y ademas

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 25% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



{the fear of the blood tends to create fear for the flesh]

SILENT HILL™

death is no escape-16.07.99

PlayStation

Konami. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35



Hotline: 0901 4747484
www.konami-europe.com